SNSP-AWXP-EUR

MARVEL COMICS

WOLVERINE®

ADAMANTIUM RAGE™

INSTRUCTION BOOKLET

TM

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

MARVEL™ SOFTWARE

ljn® LTD. a subsidiary of Acclaim Entertainment, Inc.

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tie to

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBILA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT, SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TOUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI NINTENDO.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,

London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

MARVEL COMICS®, MARVEL SOFTWARE™, WOLVERINE® and the distinctive likenesses thereof TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Lois Pateur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedl dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment,Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE

Nintendo®

D-8754 GroBostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

CLAWING AWAY AT A UNKNOWN PAST

My name is Logan. Friends call me Wolverine®. Enemies, too. I've got plenty of both.

What I don't have, though, is a clear understanding of my past. Yeah, I have memories, but I also have pretty good reason to believe that some of those memories are artificial i mplants. What's real? What's imagined? What's been implanted in my brain...and by who? And for what purpose?

I'll never be able to rest until I get to the truth.

An anonymous message on my computer terminal has directed me to the Weapon X™ laboratory. Perhaps some of the answers I am seeking lie there.

I've got to find the peace of mind I've sought all my life. I'll answer the message. Follow the trail. Uncover the answers...if they're there.

BEFORE YOU START SLASHING...

LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the WOLVERINE® ADAMANTIUM RAGE™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction booklet.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the WOLVERINE® ADAMANTIUM RAGE™ title screen will appear.
4. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the Game Pak is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

[IMPORTANT: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Game Pak.]

Once you've seen the title screen, you have the choice of starting the game, switching to the options menu, or scanning a library of facts about your enemies.

OPTIONS

The The OPTIONS menu provides you with the following choices:

- Monaural or stereo sound
- To alter the button configuration differently from the settings described in the quick reference chart on page 5.
- To select from among three difficulty levels: mean, dangerous, and fury.

Use the CONTROL PAD to highlight an option. Press the A, B, X or Y BUTTONS to select one of the choices within that option. Press any button to return to the selection screen.

- Sound - Choose between Monaural or Stereo sound
- Reconfigure button - Allows you to alter the controller button configuration from the default settings described in the quick reference chart on page 5.
- Difficulty levels - Choose from Normal, Dangerous, and Furious.

- Password -After successfully completing a level, you will be given a password. Use this password to resume play at the beginning of the next level. In Wolverine®, passwords consist of sequences of 4 X-Men™ portraits arranged in a particular order for each level's password. You must recreate the proper sequence of portraits associated with a particular level. To enter a password, use the UP or DOWN CONTROL PAD buttons to scroll through the X-Men™ portraits in the first box until you reach the desired match. Use the LEFT ot RIGHT CONTROL PAD buttons to move on to the next portrait box (or to go back to any box), where you will repeat your scrolling search procedure, until you have arranged all 4 boxes in the desired order.

THE WOLVERINE® SCREEN

HEALTH METER

ELSIE DEE™ METER

FOES REMAINING METER

PICK-UPS

HEALTH PICK UP - Pick up these black spheres with the electrical charge to partially restore Wolverine's® health.

100% HEALTH PICK UP - Picking up this Wolverine® head icon will restore Wolverine's® health to maximum level. Get these whenever you can!

INVINCIBILITY PICK UP - Picking up this black sphere icon grants you immediate temporary invincibility for varying periods, depending on game level. Wolverine's® Health Meter will flash to indicate invincibility is in effect.

METERS

HEALTH METER - Wolverine's® health is displayed as a percentage in the upper left corner of the screen next to the Wolverine® head icon. He begins with 100 percent health, which diminishes as he sustains injuries.

ENEMY HEALTH METER - This pulsating indigo heart with a percentage displayed next to it appears in the upper right corner of the screen, and shows the amount of damage your main enemy in a given level has sustained.

FOES REMAINING- At the bottom left or your screen a number will appear below the word "LEFT", indicating the number of enemies Wolverine® must defeat before going on. After you have defeated a minimum number of foes, the word "GO" will flash in the right corner of the screen indicating you now can advance to the next level.
NOTE: Regenerating enemies do not appear in this meter.

ELSIE DEE™ METER - Elsie Dee™ is a deadly android who is in constant pursuit of Wolverine®. This meter will appear at the top center of your screen when Elsie Dee™ is less than 30 seconds away. You can escape her if you can reach the next check point before she catches up to you.

UTILIZING WOLVERINE'S® POWERS

Wolverine's® fighting style is as unorthodox as it gets. He blends street fighting with martial arts, and seasons it all with the rigorous combat training of Professor X™.

The quick-reference chart you see here provides you with a handy directory of Wolverine's® abilities:

WOLVERINE® ACTION CONTROLS

WOLVERINE® ACTION	CONTROLS
WALK LEFT OR RIGHT	CONTROL PAD LEFT OR RIGHT
SPRINT LEFT OR RIGHT	DOUBLE-TAP CONTROL PAD LEFT OR RIGHT
CROUCH	CONTROL PAD DOWN
CROUCH AND SLASH	CONTROL PAD DOWN + RIGHT TRIGGER
PUNCH	BUTTON A
THROW A BACKHAND	LEFT TRIGGER
THROW A RUNNING PUNCH	DOUBLE-TAP CONTROL PAD THEN BUTTON A
JUMP	BUTTON B
DELIVER A SIDE KICK	BUTTON Y
THROW A FRONT KICK	BUTTON Y, THEN CONTROL PAD UP
ATTACH TO A WALL	USE CONTROL PAD+ BUTTON B TO SPRINT AND JUMP TOWARD WALL, THEN PRESS BUTTON X
FORWARD DIVE	CONTROL PAD UP
SUPERJUMP--AND ATTACH TO CEILING	CONTROL PAD DOWN + BUTTON B, THEN X
PUNCH WITH CLAWS	BUTTON X
SLASH WITH CLAWS	RIGHT TRIGGER
SLASH AT THE FLOOR	CONTROL PAD DOWN, THEN BUTTON X
THROW A CLAW UPPERCUT	CONTROL PAD DOWN, THEN BUTTON A

[NOTE: THESE ARE DEFAULT SETTINGS. BUTTON CONFIGURATIONS MAY BE ALTERED VIA THE OPTIONS MENU, DESCRIBED ON PAGE 3.]

Are these the only moves and maneuvers available to Wolverine®? Not on your life! These are just the basics! Experiment with combining one move with another to see how far you can expand your battle repertoire!

THE SECRET LABORATORY

Wolverine® follows a mysterious computer message to a secret laboratory deep in the forest on the northwestern reaches of the Rockies. He's been told that this lab holds secrets about his past, answers to his most burning questions. As he breaches the security system and faces heavily armed guards, he dares to hope those answers lie ahead!

Your goal: Negotiate your way through a complex network of corridors, tunnels, and doorways and get to the laboratory's central computer, which contains information about Weapon X™.

The dangers: Armed security guards, floating security droids, and ceiling-mounted guns which fire laser, machine gun, and deadly gas bursts.

Your strategies: Sink your claws into the ceiling to avoid danger. Find and disable the main power generator to render laser weapons inoperative.

BEWARE THE NINJA TRAINING CAMP

Just outside Tokyo, Wolverine® learns that one of his most evil enemies, Lady Deathstrike™, has formed an unholy alliance with a clan of mystical Ninja warriors known as The Hand™. Wolverine® has heard a rumor about The Hand's™ giant and awesome leader, but doesn't have time to think about that now, as his immediate concern is survival!

Your goal: Battle your way through the Ninja training camp and cyborg workshop to reach Lady Deathstrike and get her to reveal to you what she knows of your past.

The dangers: Spike pits, poison blowpipes, crushing devices, and more--including an army of Ninja warriors, both mystical and cybernetic, that includes TriFusion!

Your strategies: With such a variety of hazards, you must be quick on your feet. Brutal hand-to-hand combat coupled with precise timing is the best way to handle these Ninjas-and Lady Deathstrike™!

HALF A WORLD AWAY: TOKYO

Wolverine® has learned that Shinobi Shaw™ has put a contract out on his life, and that the information he received about his past was all fake. He is determined to make sure that this contract will not be fulfilled, and to make Shaw pay for his game. It doesn't matter how many high-tech soldiers Shaw and his henchman Geist™ throw in Wolverine's® path, he's not about to give up. Not now. Not when he's so close...

Your goal: Track down Shinobi Shaw™ to The Inner Circle™ to get some answers.

The dangers: Armed soldiers, helicopters, electrified neon signs, high powered limpet mines, deadly Geist™, and bloodthirsty Bloodscream™.

Your strategies: Use the electrified neon signs to pass impenetrable walls, take out the guards, avoid the helicopters, and use every move in the book to accomplish this.

VICIOUS VISIONS!

The battle with Geist™ and his minions has taken its toll. Wolverine® is exhausted. His mind is on Shinobi Shaw™. Which is why he doesn't see Cyber™, who charges at him from out of nowhere and slashes his back. Cyber's™ veins run with poisons, and his swipe at Wolverine® has enabled him to inject the mutant with hallucinogenic poison. Wolverine® is about to

Your goal: Keep focused and escape from the hallucinogenic world of nightmarish horror you've plunged into.

The dangers: Cold fires, a living floor of bound spirits, crimson rivers, Cyber™ trolls, acid-spitting Harpies, psychic winds, crystal sentinels -- and much, much more, including The Crystal Dragon!

Your strategies: Avoid crimson rivers, they'll suck your life away. Crouch under or jump over cold fires.

FINALLY: THE INNER CIRCLE™

Wolverine® makes it to the headquarters of The Inner Circle™! His heightened senses can almost smell Shinobi Shaw's™ fear in the air as he closes in on him! As Wolverine® prepares to tighten the noose around his neck, Shaw wimps out and disappears. In Shaw's place, Fugue™, a heliion who causes illusions through deadly screams fights Wolverine®.

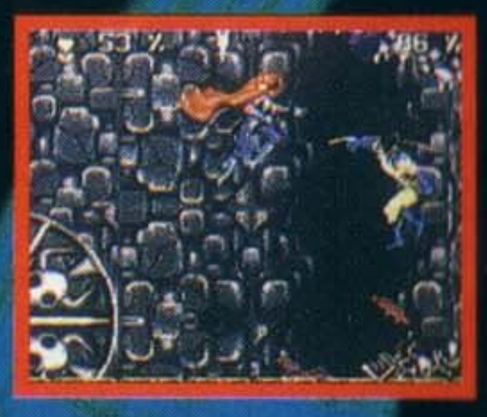
Your goal: Negotiate your way through a vast labyrinth of rooms, hallways, tubes, and platforms and to find Shinobi Shaw™, the upstart mutant who has put a contract on Wolverine's® life.

The dangers: Armed guards, floating androids, and the psychic vampire known as The Black Queen™.

Your strategies: Negotiate you way through the advanced security system of The Inner Circle™, locate teleport stations, and find secret switches to activate hidden doorways.

INTO THE MYSTERIOUS UNDERWORLD

Just as Wolverine® is about to defeat Fugue™, the entire Inner Circle crashes down underneath him, plunging both of them into a mysterious underworld. He again encounters the mystical Ninja's known as The Hand™ and subsequently their ominous leader.



Your goal: Track and defeat Fugue™. And get out alive.

The dangers: Look out for Ninja's, hounds of the underworld, sulfur rivers, and falling stalactites.

Your strategies: Use all of your mastered skills, track down all the pickups (as you will need them), and move quickly to avoid falling stalactites. And as for the leader of The Hand™, sorry, Logan, you're on your own.

TIPS FOR A MUTANT

Know your capabilities: Martial arts, gymnastics skills, and claws are your primary weapons. Use them! Be careful to control your rage and use your intelligence to find the answers to your past.

Work quickly: Understand the challenges you face in the amount of time you have, keep moving, stay healthy, collect important objects such as extra lives (pass them by at your own risk), and solve problems quickly, for if you take too much time, Elsie Dee™ will catch up to you, hug your leg -- and destroy you!

Where now you must go, you must travel alone. Good luck, Logan. May your mutant abilities and the skills you've acquired aid you on your mission.

A DIRECTORY OF DECIDEDLY DEADLY SUPER VILLAINS

THE BLACK QUEEN™, who also goes by the name Selene, is a psychic vampire with the power to drain the life force from humans. She has psionic control over fire and inanimate objects, extensive knowledge of many forms of magic, and an exceptionally fast healing ability.

BLOODSCREAM™ is a vampire who feeds off the psychic energy of others. His long arms are punctuated by sharp talons at the ends of his fingers, and his teeth are razor-sharp. He is fast, agile, and extremely dangerous!

THE CRYSTAL DRAGON is roughly twice the size of Wolverine®. Made of crystal, it has the ability to breathe nova flames and propel astral projections of its head. Its life sustenance comes from a red diamond lodged between its forehead and its brain.

CYBER™ is, with the exception of his face, completely covered by an adamantium skin. This makes him extremely difficult to injure--and extremely dangerous to Wolverine®!

DESTROYER PROGRAM, a computer program occupying an unknown number of robot enforcement modules which has the ability to trigger a "memory backlash" in its targets -- causing them to relive their worst moments of physical pain and mental distress.

ELSIE DEE™, may look like a little girl, but she is actually an android, a deadly combination of electronics and plastic explosives specifically designed to destroy Wolverine®!

FUGUE™ - A member of The Inner Circle™, Fugue™ possesses powers that tax even Wolverine's battle-honed mutant abilities. She can create sound waves that resonate on the human brain in such a way as to cause hallucinations, delirium, madness... and death.

GEIST™ - A twisted scientist without a conscience, the cyborg known as Geist™ lives for experimentation, regardless of consequence. With his army of soldier robots, Geist™ looks upon Wolverine® as his newest, greatest experiment -- an experiment which most assuredly spells death for the mutant.

LADY DEATHSTRIKE™ is a psychologically unstable cyborg who excels in the samurai battle method known as Kenjutsu. Like Wolverine®, her bones are laced with adamantium; she possesses foot-long adamantium claws in place of her fingers.

SHINOBI SHAW™ is a mutant whose unique power is the ability to make all or part of his body intangible, during which time he cannot be injured! He can throw a punch while intangible, then make his fist tangible again--inside his enemy's chest! He also has the ability to pass through walls and floors while intangible.

TRIFUSION is a combination of three Ninja assassins--Marble, Shiken, and Shard--and has the power to split into any combination of the three at any time!

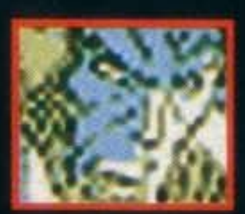
Password Characters

There are eight (8) X-Men™ used to construct passwords. They are:

BISHOP™

COLOSSUS™

CYCLOPS™

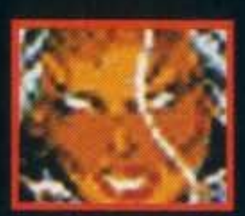


ICEMAN™

NIGHT-CRAWLER™

PROFESSOR X™

PSYLOCKE™



STORM™

KRATZEN AN EINER UNBEKANNTEN VERGANGENHEIT

Mein Name ist Logan. Meine Freunde nennen mich Wolverine®, Vielfraß. Meine Feinde übrigens auch. Und von beiden habe ich reichlich.

Was ich allerdings nicht habe, ist ein genaues Wissen über meine Vergangenheit. Klar habe ich Erinnerungen, doch ich bin ganz sicher, daß mir einige dieser Erinnerungen künstlich eingepflanzt worden sind. Was ist echt? Was ist Einbildung? Was ist künstlich in mein Gehirn eingepflanzt worden... und von wem? Und warum?

Ich werde keine Ruhe finden, bis ich die Wahrheit herausgefunden habe.

Eine anonyme Nachricht auf meinem Computer-Terminal hat mich zum Weapon X-Labor geführt. Vielleicht finde ich hier einige der Antworten, die ich suche.

Ich muß einfach meinen Seelenfrieden finden, nach dem ich mein ganzes Leben lang gesucht habe! Ich werde die Nachricht beantworten! Der Spur folgen. Die Antworten finden...wenn es sie gibt.

VOR DEM START

LADEN:

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Legen Sie das WOLVERINE®-Game Pak ein, wie in Ihrem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™-Handbuch beschrieben.
3. Schalten Sie Ihr Gerät EIN. Nach einigen Augenblicken erscheint der WOLVERINE®-Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie Ihr Gerät wieder AUS. Stellen Sie fest, ob Ihr System korrekt eingestellt und das Game Pak richtig eingelegt ist. Danach schalten Sie wieder EIN.

[WICHTIG: Vergewissern Sie sich immer, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor Sie das Game Pak einlegen oder herausnehmen.]

Sobald Sie den Titelbildschirm sehen, können Sie das Spiel beginnen, zum Optionsmenü schalten oder eine ganze Bibliothek an Informationen über Ihre Gegner einsehen.

OPTIONS (Optionen)

Das OPTIONS-Menü gibt Ihnen folgende Wahlmöglichkeiten:

- *Mono- oder Stereosound*
- *Einstellung einer anderen Knopfbelegung als in der Übersichtskarte auf S. 11 beschrieben*
- *Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden: Mean (Fies), Dangerous (Gefährlich) und Fury (Raserei).*

Benutzen Sie den R-KNOPF, um eine Option zu markieren. Zur Wahl einer der Möglichkeiten innerhalb einer Option drücken Sie KNOPF A, B, X oder Y. Durch Betätigen eines beliebigen Knopfes kehren Sie zum Auswahlbildschirm zurück.

- *Sound - Wählen Sie zwischen Mono oder Stereo*
- *Knöpfe neu konfigurieren - Sie können die Standardeinstellungen, die auf der Übersichtskarte auf S. 11 beschrieben sind, verändern.*
- *Schwierigkeitsgrade - Wählen Sie zwischen Normal, Dangerous (Gefährlich) und Furious (Rasend).*
- *Password (Kennwort) - Nach dem erfolgreichen Abschluß eines Levels erhalten Sie ein Kennwort. Mit diesem Kennwort können Sie das Spiel am Anfang des folgenden Levels wiederaufnehmen. Bei Wolverine® bestehen Kennwörter aus 4 Bildern von X-Men™ in einer bestimmten Reihenfolge, die für jeden Level verschieden ist. Sie müssen immer die korrekte Reihenfolge der Bilder angeben. Um ein Kennwort einzugeben, benutzen Sie den R-KNOPF OBEN oder UNTEN und scrollen durch die Bilder der X-Men™ im ersten Kästchen, bis Sie das richtige gefunden haben. Mit dem R-KNOPF LINKS oder RECHTS gehen Sie zum nächsten Bild-Kästchen über (oder zurück zu einem vorherigen), wo Sie dann den Scroll-Vorgang wiederholen, bis Sie schließlich alle 4 Kästchen in der gewünschten Reihenfolge arrangiert haben.*

DER WOLVERINE®-BILDSCHIRM

PICK-UPS

GESUNDHEITS-ICON (Health Pick Up) - Sammeln Sie diese schwarzen, elektrisch geladenen Kugeln auf, um Wolverines® Gesundheit teilweise wiederherzustellen.

100% GESUNDHEITS-ICON (100% Health Pick Up) - Mit diesem Icon, das Wolverines® Kopf darstellt, wird seine Gesundheit völlig wiederhergestellt. Besorgen Sie sich möglichst viele davon!

UNVERWUNDBARKEITS-ICON (Invincibility Pick Up) - Diese schwarze Kugel verleiht Ihnen vorübergehend Unverwundbarkeit, deren Dauer vom jeweiligen Level abhängt. Wenn diese Unverwundbarkeit aktiviert ist, blinkt Wolverines® Gesundheitsanzeige.

ANZEIGEN

GESUNDHEITSANZEIGE (Health Meter) - Wolverines® Gesundheitszustand wird als Prozentsatz neben dem Icon von Wolverines® Kopf links oben auf dem Bildschirm angezeigt. Er beginnt das Spiel mit 100%, die sich verringern, sobald er verletzt wird.

GESUNDHEITSANZEIGE DES GEGNERS (Enemy Health Meter) - Sie finden dieses blaue pulsierende Herz mit einer daneben angezeigten Prozentangabe in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Die Prozentzahl gibt an, wieviel Schaden Ihr Hauptgegner auf einem bestimmten Level erlitten hat.

VERBLEIBENDE GEGNER (Foes Remaining) - Unten links auf Ihrem Bildschirm erscheint eine Zahl unter dem Wort "LEFT" (Übrig). Diese stellt die Anzahl von Gegnern dar, die Wolverine® noch besiegen muß, bevor er weitergehen kann. Nachdem Du eine geringer Anzahl an Gegnern ausgeschaltet hast, wird des Wort “GO” der rechten Ecker des Bildschirms aufgeleuchten und Dir anzeigen, des Du nun in den nächsten Level aufsteigen kannst. Beachten Sie: Sich erholende Gegner erscheinen nicht auf dieser Anzeige.

ELSIE DEE™-ANZEIGE - Elsie Dee™ ist eine lebensgefährliche Androidin, die Wolverine® ständig auf den Fersen ist. Ihre Anzeige befindet sich oben in der Mitte des Bildschirm, wenn Elsie weniger als 30 Sekunden entfernt ist. Sie können ihr entkommen, wenn Sie den nächsten Checkpoint erreichen, bevor sie Sie einholt.

EINSATZ VON WOLVERINES® KRÄFTEN

Wolverines® Kampfstil ist äußerst unorthodox. Er vermischt klassische Kampfsporttechniken mit Straßenkampfmethoden und würzt das Ganze mit dem harten Kampftraining von Professor X™.

Die folgende Übersichtskarte bietet Ihnen eine nützliche Liste von Wolverines® Fähigkeiten:

WOLVERINES® AKTION	STEUERUNG
NACH RECHTS/LINKS GEHEN	R-KNOPF LINKS/RECHTS
NACH LINKS/RECHTS RENNEN	R-KNOPF LINKS/RECHTS ZWEIMAL ANTIPPEN
DUCKEN	R-KNOPF UNTEN
DUCKEN UND SCHLITZEN	R-KNOPF UNTEN + KNOPF RECHTS
PUNCH	KNOPF A
RÜCKHAND	KNOPF LINKS
PUNCH IM LAUFEN	R-KNOPF ZWEIMAL ANTIPPEN, DANN KNOPF A
SPRUNG	KNOPF B
SEITLICHER KICK	KNOPF Y
FRONTAL-KICK	KNOPF Y, DANN R-KNOPF OBEN
SICH AN MAUER KLAMMERN	MIT R-KNOPF + KNOPF B LAUFEN UND AN DIE MAUER SPRINGEN, DANN KNOPF X
HECHTSPRUNG NACH VORN	R-KNOPF OBEN
SUPERSPRUNG -AN DER DECKE KLEBEN BLEIBEN	R-KNOPF UNTEN + KNOPF B, DANN KNOPF X
KLAUEN-PUNCH	KNOPF X
KLAUEN-SCHLITZEN	KNOPF RECHTS
BODEN SCHLITZEN	R-KNOPF UNTEN, DANN KNOPF X
KLAUEN-UPPERCUT	R-KNOPF UNTEN, DANN KNOPF A

[BEACHTEN SIE: DIES SIND STANDARDEINSTELLUNGEN. SIE KÖNNEN ÜBER DAS OPTIONSMENÜ DIE KNOPFKONFIGURATION VERÄNDERN, WIE AUF S. 9 BESCHRIEBEN.]

Sollten das alle Bewegungen und Manöver gewesen sein, die Wolverine® zur Verfügung stehen? Bei weitem nicht! Dies sind nur die einfachsten! Versuchen Sie doch, eine Bewegung mit einer anderen zu kombinieren, und finden Sie heraus, wie weit Sie Ihr Kampfrepertoire erweitern können!

DAS GEHEIMLABOR

Wolverine® folgt einer geheimnisvollen Computernachricht zu einem versteckten Labor in den Wäldern der Nordwest-Hänge der Rockies. Dort soll er Aufklärung über seine geheimnisvolle Vergangenheit und Antworten auf seine brennenden Fragen erhalten. Während er das Sicherheitssystem durchbricht und sich schwer bewaffneten Wachen gegenüberfindet, hofft er, daß dies auch der Wahrheit entspricht!

Ihr Ziel: Manövrieren Sie sich durch das komplizierte Netz von Tunneln und Türen, und finden Sie den Zentralcomputer, der Informationen über Weapon X™ enthält.

Die Gefahren: Bewaffnete Wachen, schwebende Sicherheitsandroiden, deckenmontierte Lasergeschütze, Maschinengewehre und tödliches Gas.

Ein strategischer Tip: Schlagen Sie Ihre Klauen in die Decke, um sich in Sicherheit zu bringen. Finden Sie die Energieversorgung für die Laserwaffen, und zerstören Sie sie.

VORSICHT - NINJA-TRAININGSCAMP!

Kurz vor Tokio erfährt Wolverine®, daß einer seiner schlimmsten Feinde, Lady Deathstrike™ sich mit einer Truppe der gemeinsten, geheimnisvollen Ninjakrieger zusammengetan hat, die sich die 'Hand' nennt. Wolverine® hatte bereits Gerüchte über den gigantischen und fürchterlichen Anführer der Hand gehört. Doch nun hat er gar keine Zeit, darüber nachzudenken, da er genug damit zu tun hat, am Leben zu bleiben!

Ihr Ziel: Kämpfen Sie sich durch das Ninja-Trainingscamp und die Cyborg-Werkstatt, um Lady Deathstrike zu erwischen und herauszubekommen, was sie über Ihre Vergangenheit weiß.

Die Gefahren: Speergespickte Fallgruben, vergiftete Blasrohrpfeile, Quetschvorrichtungen und vieles mehr - darunter auch eine ganze Armee von geheimnisvollen Cyber-Ninjas und TriFusion!

Ein strategischer Tip: Mit so vielen Gefahren vor Ihnen müssen Sie einfach schnell sein! Harter Nahkampf mit präzisem Timing ist der einzige Weg, mit diesen Ninjas - und Lady Deathstrike - fertigzuwerden!!

EINE ANDERE WELT: TOKIO

Nun weiß Wolverine®, daß Shinobi Shaw derjenige war, der ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt hat und daß die Informationen über seine Vergangenheit, die er bisher hatte, völlig falsch waren. Er ist wild entschlossen, dafür zu sorgen, daß niemand dieses Kopfgeld einfordern kann und daß Shinobi für diese Gemeinheiten zahlt! Er wird nicht aufgeben, gleichgültig, wie viele High-Tech-Soldaten Shaw und sein Kumpan Geist ihm auf den Hals hetzen! Jetzt gibt er nicht auf, nicht so kurz vor seinem Ziel...

Ihr Ziel: Verfolgen Sie Shinobi Shaw™ bis in den Inner Circle, und fordern Sie Antworten.

Die Gefahren: Bewaffnete Soldaten, Hubschrauber, unter Strom stehende Neon-Zeichen, schwere Haftminen, der gefährliche Geist und der blutdürstige Bloodscream.

Ein strategischer Tip: Benutzen Sie die unter Strom stehenden Neon-Zeichen, um durch undurchdringliche Mauern hindurchzugehen, eliminieren Sie die Wachen, gehen Sie den Hubschraubern aus dem Weg, und nutzen Sie dazu all Ihre Tricks!

HEIMTÜCKISCHE HALLUZINATIONEN

Der Kampf mit Geist und seinen Gefolgsleuten hat seinen Tribut gefordert! Wolverine® ist total erschöpft. Seine Gedanken kreisen nur um Shinobi Shaw. Das sind die Gründe, warum er Cyber™ nicht bemerkt, der ihn plötzlich aus dem Nichts heraus angreift und seinen Rücken mit tiefen blutigen Kratzspuren versieht. Da in Cybers™ Venen Gift fließt, konnte er durch seinen Angriff dem Mutanten Halluzinogene einspritzen.

Ihr Ziel: Versuchen Sie, Ihre Konzentration zu behalten und aus der Welt der Halluzinationen zu entkommen, in deren Alptraum-Horror Sie katapultiert wurden.

Die Gefahren: Kalte Feuer, ein lebender Fußboden aus gebannten Geistern, blutrote Flüsse, Cyber-Trolle, säurespuckende Harpyien, Psycho-Winde, Wächter aus Kristall - und vieles, vieles mehr, u.a. der Kristalldrache!

Ein strategischer Tip: Halten Sie sich von den blutroten Flüssen fern, denn die saugen Ihnen Ihr Leben aus. Ducken Sie sich unter kalten Feuern, oder springen Sie über sie hinweg.

ENDLICH: DER INNER CIRCLE™

Endlich erreicht Wolverine® das Hauptquartier des Inner Circle! Seine geschärften Sinne können Shinobi Shaws™ Furcht fast schon riechen, während er ihm immer näher kommt! Als Wolverine® sich bereit macht, die Schlinge um Shaws Hals zuzuziehen, bekommt dieser kalte Füße und verschwindet. An seiner Stelle steht nun Fugue Wolverine® gegenüber, ein Höllengeschöpf, das durch tödliche Schreie bei seinen Opfern Illusionen hervorrufen kann!

Ihr Ziel: Suchen Sie sich Ihren Weg durch ein Labyrinth von Räumen, Korridoren, Röhren und Plattformen, und finden Sie Shinobi Shaw™, diesen Emporkömmling, der einen Killer auf Wolverine® angesetzt hat.

Die Gefahren: Bewaffnete Wachen, Schwebe-Androiden und der Psycho-Vampir namens The Black Queen..

Ein strategischer Tip: Finden Sie durch das ausgeklügelte Sicherheitssystem des Inner Circle hindurch, orten Sie Teleport-Stationen, und suchen Sie nach versteckten Schaltern, die Geheimtüren aktivieren.

HINAB IN EINE GEHEIMNISVOLLE UNTERWELT

Wolverine® steht kurz vor dem Sieg über Fugue - da bricht der gesamte Inner Circle unter ihm zusammen, und beide stürzen hinab in eine geheimnisvolle Unterwelt. Wieder begegnet er den Ninjas der 'Hand', und endlich trifft er auf ihren mysteriösen Anführer.

Ihr Ziel: Spüren Sie Fugue auf, und besiegen Sie sie. Und entkommen Sie all dem lebend.

Die Gefahren: Halten Sie die Augen offen nach Ninjas, den Hunden der Unterwelt, Schwefelflüssen und herabstürzenden Stalaktiten.

Ein strategischer Tip: Nutzen Sie alle erlernten Tricks, sammeln Sie alle Pick-Ups (Sie werden sie brauchen), und bewegen Sie sich schnell, um den herabstürzenden Stalaktiten zu entgehen. Was den Anführer der 'Hand' angeht - sorry, da sind Sie auf sich gestellt, Logan.

TIPS FÜR MUTANTEN

Erkennen Sie Ihre Fähigkeiten: Ihre Hauptwaffen sind die Kampfsportarten, Ihre akrobatische Beweglichkeit und Ihre Klauen. Nutzen Sie sie! Halten Sie Ihre Wut gut unter Kontrolle, und benutzen
Sie Ihren Verstand, um die Antworten auf Fragen zu Ihrer Vergangenheit zu finden.

Arbeiten Sie schnell: Begreifen Sie die Herausforderungen und ihr Zeitlimit, bleiben Sie in Bewegung, bleiben Sie gesund, sammeln Sie wichtige Gegenstände wie Zusatzleben (Sie übersehen sie auf eigene Gefahr), lösen Sie Probleme schnell - denn wenn Sie zu lange brauchen, wird Elsie Dee™ Sie einholen, sich an Ihr Bein klammern
und Sie vernichten!

Zu Ihrem Ziel müssen Sie allein reisen. Viel Glück, Logan. Mögen Ihre Mutantenfähigkeiten und Ihr erworbenes Geschick Ihnen auf Ihrer Suche helfen.

EIN VERZEICHNIS ENTSCHIEDEN TÖDLICHER SUPERSCHURKEN

THE BLACK QUEEN™, die sich auch Selene nennt, ist ein Psycho-Vampir, der Menschen ihre Lebenskraft entziehen kann. Sie besitzt psionische Macht über Feuer und unbelebte Gegenstände, eingehende Kenntnisse der Magie und eine außerordentlich schnelle Heilungsfähigkeit.

BLOODSCREAM™ ist ein Vampir, der sich von der psychischen Energie anderer ernährt. Seine langen Arme enden in langen Krallen an den Fingern, und seine Zähne sind rasiermesserscharf. Er ist schnell, beweglich und extrem gefährlich!

THE CRYSTAL DRAGON (Der Kristalldrache) ist ungefähr doppelt so groß wie Wolverine®. Er besteht aus Kristall und besitzt die Fähigkeit, Nova-Flammen zu spucken und Astral-Projektionen seines Kopfes zu schaffen. Er erhält seine Lebenskraft von einem roten Diamanten, der sich zwischen seinem Gehirn und seiner Stirn befindet.

CYBER™ - ist, bis auf sein Gesicht, komplett von einer gehärteten Haut umhüllt. Das macht es sehr schwierig, ihn zu verwunden, und es macht ihn sehr gefährlich für Wolverine®!

DESTROYER PROGRAM (VERNICHTUNGSPROGRAMM) - Hierbei handelt es sich um ein Computerprogramm in einer unbekannten Zahl von Roboter-Einheiten, das bei seinen Opfern eine "Rückerinnerung" verursachen kann - es bringt sie dazu, Momente ihrer schlimmsten physischen und mentalen Schmerzen erneut zu durchleben.

ELSIE DEE, mag ja wie ein kleines Mädchen aussehen, doch eigentlich ist sie ein Androide, eine tödliche Kombination von Elektronik und Sprengstoff und speziell entworfen, um Wolverine® den Garaus zu machen!

FUGUE™ - Mitglied des Inner Circle; Fugue besitzt Kräfte, die sogar Wolverines kampferprobter Mutantenfähigkeit gleichkommen. Sie kann Klangwellen erzeugen, die auf das menschliche Gehirn einwirken und Halluzinationen, Delirien, Wahnsinn... und Tod hervorrufen.

GEIST™ - Ein abgedrehter, gewissenloser Wissenschaftler. Der Cyborg, der als "Geist" bekannt ist, lebt für Experimente, ohne sich um die Konsequenzen zu scheren. Für ihn, im Kreise seiner Armee Robotersoldaten, ist Wolverine sein neuestes, größtes Experiment - ein Experiment, das für den Mutanten mit Sicherheit lebensgefährlich ist.

LADY DEATHSTRIKE™ ist eine psychologisch labile Cyborg-Frau, deren Spezialität in der von den Samurai betriebenen Kampfsportart Kenjutsu liegt. Wie Wolverine® besitzt sie diamantverstärkte Knochen, und statt Fingern verfügt sie über 30 cm lange Diamant-Klauen.

SHINOBI SHAW™ ist ein Mutant mit der einzigartigen Macht, seinen Körper ganz oder teilweise entmaterialisieren zu können, wodurch er zeitweise unverwundbar wird! Er selbst kann während dieser Zeit durchaus angreifen und läßt seine Faust sich dann wieder materialisieren - in der Brust seines Gegners! Außerdem besitzt er in diesem Zustand die Fähigkeit, durch Wände und Böden zu gehen.

TRIFUSION ist eine Kombination aus drei Ninja-Attentätern - Marble, Shiken und Shard - und kann sich jederzeit in jede mögliche Kombination der drei aufteilen!

Kennwortfiguren

Es stehen acht (8) X-Men™ zur Verfügung, um ein Kennwort zu bilden. Dies sind:

BISHOP™

COLOSSUS™

CYCLOPS™

ICEMAN™

NIGHT-CRAWLER™

PROFESSOR X™

PSYLOCKE™

STORM™

S'ACCROCHANT DÉSESPÉRÉMENT A UN PASSÉ INCONNU

Je m'appelle Logan. Mes amis m'appellent Wolverine®. Mes ennemis aussi. J'ai beaucoup des deux.

Ce que je n'ai pas cependant, c'est une bonne compréhension de mon passé. Oui, j'ai des souvenirs, mais j'ai aussi d'assez bonnes raisons pour penser que quelques-uns de ces souvenirs sont des implants. Qu'est-ce qui est réel, qu'est-ce qui est imaginaire? Qu'est-ce qui a été implanté dans mon cerveau et par qui? Et dans quel but?

Je ne prendrai jamais de repos jusqu'à ce que je sache la vérité.

Un message anonyme sur mon ordinateur m'a amené au laboratoire de l'Arme X. Peut-être que quelques-unes des réponses que je cherche s'y trouvent.

Je dois trouver la tranquillité d'esprit que j'ai recherchée toute ma vie. Je répondrai au message. Je suivrai la piste. Je découvrirai les réponses.... si elles sont là.

AVANT DE COMMENCER A COGNER

CHARGEMENT:

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).

2. Introduisez la cartouche de jeu WOLVERINE® comme décrit dans le livret d'instructions de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Allumez la console (ON). Dans quelques instants, l'écran-titre WOLVERINE® va apparaître.

4. Si l'écran-titre n'apparaît pas, éteignez la console (OFF). Vérifiez que le système est correctement installé et que la cartouche est bien placée. Allumez à nouveau la console (ON). [IMPORTANT: vérifiez toujours que la console est éteinte (OFF) avant d'introduire ou de retirer la cartouche.]

Après l'écran-titre, vous aurez le choix de commencer le jeu, de passer au menu options, ou encore de parcourir une bibliothèque de renseignements sur vos.

OPTIONS

Le menu OPTIONS offre les choix suivants:

• Son mono ou stéréo (Monaural or stereo sound)

• Possibilité de modifier la configuration des boutons par rapport à celle qui est décrite par le diagramme de référence, page 17.

• Sélection d'un niveau de difficulté entre: Mean (méchant), Dangerous (dangereux), Fury (furieux). Utilisez le CONTROL PAD pour mettre une option en surbrillance. Appuyez sur les boutons A, B, X ou Y pour sélectionnez les sous-options. Appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner à l'écran de sélection.

• Son (Sound) choisissez entre Mono ou Stéréo.

• Configuration des boutons (Reconfigure button) - ceci vous permet de modifier la configuration des boutons du contrôleur par rapport à celle décrite par le diagramme de référence de la page 17.

• Niveau de difficulté (Difficulty levels) - Choisissez entre Normal, Dangereux (Dangerous) et Furieux (Furious).

• Mot de Passe (Password) - Après avoir réussi un niveau, on obtient un mot de passe. Il faut utiliser ce mot de passe pour commencer à jouer au niveau suivant.

Dans Wolverine®, les mots de passe sont composés de 4 portraits de X-Men™, classés dans un ordre différent à chaque fois. Vous devez reproduire l'ordre exact des portraits correspondant à chaque niveau. Pour entrer un mot de passe, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT ou le BAS afin de faire défiler les portraits des X-Men™ de la première case, jusqu'à ce que vous obteniez le portait désiré. Appuyez ensuite sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE pour passer à la case de portrait suivante (ou pour retourner à n'importe quelle case) pour laquelle vous reprendrez votre procédure de scrolling, jusqu'à ce que les quatre cases affichent les portraits dans l'ordre désiré.

L'ÉCRAN WOLVERINE®

OBJETS A RAMASSER

POUR LA SANTÉ - Ramassez ces sphères noires marquées d'un éclair pour restaurer partiellement la santé de Wolverine®.

POUR ÊTRE EN SUPER FORME - Wolverine® peut se refaire une santé toute neuve en ramassant ces icônes Super forme chaque fois que possible.

POUR L'INVINCIBILITÉ - Lorsque Wolverine® ramasse cette sphère noire, il devient invincible pendant un certain temps, selon le niveau du jeu. Le compteur de vie de Wolverine® se mettra à clignoter pour indiquer qu'il est invincible.

COMPTEURS

COMPTEUR DE SANTÉ - L'état de santé de Wolverine® est affiché sous forme d'un pourcentage dans l'angle en haut à gauche de l'écran près de Wolverine® . Il commence avec une santé de 100 pour cent, qui diminue au fur et à mesure de ses blessures.

COMPTEUR SANTÉ DES ENNEMIS - Ce cœur indigo avec un pourcentage affiché à côté apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran pour indiquer le montant de dommages que votre principal ennemi a subi dans un niveau donné.

ENNEMIS RESTANTS - En bas à gauche de l'écran, un nombre apparaît au-dessous du mot "LEFT" (Restant), indiquant le nombre d'ennemis que Wolverine® doit affronter avant de pouvoir continuer. Lorsque vous avez vaincu un nombre minimal d'ennemis, le mot "GO" clignote dans le coin supérieur droit de l'écran, indiquant que vous pouvez passer au niveau suivant. REMARQUE: Les ennemis qui se régénèrent automatiquement ne sont pas pris en compte par ce compteur.

COMPTEUR ELSIE DEE™: Elsie Dee est une androïde meurtrière continuellement à la poursuite de Wolverine®. Ce compteur apparaît en haut au centre de l'écran, lorsqu'Elsie Dee se trouve à moins de 30 secondes de Wolverine. Vous pouvez lui échapper si vous atteignez le prochain point de contrôle avant qu'elle ne vous rattrape.

UTILISATION DES POUVOIRS DE WOLVERINE®

Le style de combat de Wolverine® est aussi peu orthodoxe que possible. Il associe le combat de rue avec les arts martiaux, et relève le tout avec l'entraînement rigoureux du Professeur X™.

Cette liste de référence rapide vous donne un aperçu pratique des capacités de Wolverine®.

ACTIONS DE WOLVERINE®	COMMANDES
MARCHE À GAUCHE OU À DROITE	BOUTON D GAUCHE OU DROITE
COURIR À GAUCHE OU À DROITE	APPUYEZ DEUX FOIS SUR LE CONTROL PAD VERS LA GAUCHE OU LA DROITE
S'ACCROUPIR	CONTROL PAD VERS LE BAS
S'ACCROUPIR PLUS COUP	CONTROL PAD VERS LE BAS + FEU DROIT
DONNER UN COUP DE POINT	BOUTON A
DONNER UN COUP EN REVERS	FEU GAUCHE
COUP DE POING AVEC ÉLAN	APPUYEZ DEUX FOIS SUR LE CONTROL PAD PUIS SUR LE BOUTON A
SAUTER	BOUTON B
DONNER UN COUP DE PIED DE CÔTÉ	BOUTON Y
DONNER UN COUP DE PIED VERS L'AVANT	BOUTON Y PUIS CONTROL PAD VERS LE HAUT
S'ATTACHER À UN MUR	CONTROL PAD + BOUTON B POUR COURIR ET SAUTER VERS UN MUR, PUIS APPUYEZ SUR LE BOUTON X
GRIMPER EN HAUT D'UN MUR	LORSQUE VOUS ÊTES SUR LE MUR PRÈS DU HAUT, APPUYEZ SUR LE CONTROL PAD VERS LE HAUT + BOUTON B
PLONGER VERS L'AVANT	CONTROL PAD VERS LE HAUT
SUPER SAUT PLUS S'ACCROCHER AU PLAFOND	CONTROL PAD VERS LE BAS + BOUTON B, PUIS X
DONNER UN COUP DE POING AVEC GRIFFES	BOUTON X
DONNER UN COUP DE GRIFFE	FEU DROIT
DONNER UN COUP AU SOL	CONTROL PAD VERS LE BAS, PUIS BOUTON X
DONNER UN UPPERCUT	CONTROL PAD VERS LE BAS, PUIS BOUTON A

[REMARQUE: CECI EST LA CONFIGURATION PAR DÉFAUT. VOUS POUVEZ MODIFIER LA CONFIGURATION DES BOUTONS PAR L'INTERMÉDIAIRE DU MENU OPTIONS, DÉCRIT À LA PAGE 15].

Est-ce que ce sont là les seuls coups et manœuvres possibles pour Wolverine®? Jamais de la vie! Il ne s'agit là que des coups de base! Faites des essais en combinant les coups entre eux pour voir jusqu'où vous pouvez étendre votre répertoire!

LE LABORATOIRE SECRET

Wolverine® suit les instruction d'un message informatique qui devraient le mener à un laboratoire secret, au cœur de la forêt dans la région nord-ouest des montagnes rocheuses. On lui a dit que ce laboratoire contient des secrets sur son passé, et des réponses aux questions qui le torturent en permanence. Bien qu'il arrive à déjouer le système de sécurité, il doit faire face à des gardes puissamment armés. Il ne peut qu'espérer trouver bientôt la réponse à ses questions!

Votre but: Vous frayer un chemin à travers un réseau complexe de couloirs, tunnels et passages afin d'accéder à l'ordinateur central du laboratoire, qui contient des informations sur l'arme X.

Les dangers: des gardes armés, des androïdes flottants pour la sécurité, des canons qui tirent des rayons laser du plafond, des mitraillettes et des explosions de gaz fatales.

Truc stratégique: accrochez-vous au plafond à l'aide de vos griffes afin d'éviter le danger. Trouvez et mettez hors service le générateur principal pour annihiler les armes laser.

ATTENTION! CAMP D'ENTRAÎNEMENT NINJA

Dans les environs de Tokyo, Wolverine® découvre que l'un de ses pires ennemis, Lady Deathstrike™, s'est alliée avec un clan de guerriers Ninja connu sous le nom de The Hand. Wolverine® a entendu parler du grand leader de The Hand, mais il n'a pas le temps de s'en préoccuper beaucoup; pour le moment, son seul souci est sa survie!

Votre but: frayez-vous un chemin dans le camp d'entraînement Ninja et l'atelier Cyborg afin d'atteindre Lady Deathstrike™ et d'obtenir d'elle les secrets de votre passé.

Les dangers: des trous pleins de piques, des sarbacanes empoisonnées, des dispositifs écraseurs et bien d'autres choses encore, y compris une armée de guerriers Ninja, mystiques et cybernétiques, dont TriFusion!

Truc stratégique: avec une telle variété d'obstacles, vous devez être très rapide. La synchronisation et les combats brutaux au corps à corps sont la seule façon de se débarrasser des Ninjas et de Lady Deathstrike™.

À L'AUTRE BOUT DE LA PLANÈTE, TOKYO

Wolverine® a appris que Shinobi Shaw a mis sa vie à prix, et que les renseignements qu'il a reçus sur son passé sont tous faux. Il est déterminé à ne pas se laisser exterminer et à faire payer Shaw très cher pour son petit jeu. Peu importe le nombre de soldats high-tech que Shaw et son acolyte Geist mettent sur le chemin de Wolverine®, rien ne l'arrête! Pas maintenant, si près du but!

Votre but: retrouvez Shinobi Shaw™ au cercle intérieur afin d'obtenir des réponses.

Les dangers: des soldats armés, des hélicoptères, des insignes de néons électrifiées, des mines-ventouses très puissantes, des Geist dangereux, et un Bloodscream assoiffé de sang.

Truc stratégique: utilisez les enseignes de néon électrifiées pour traverser des murs impénétrables, affrontez les gardes, évitez les hélicoptères et utilisez tous les coups possibles.

VISIONS MALÉFIQUES!

Le combat contre Geist et ses serviteurs vous a affecté. Wolverine® est exténué. Mais il fait une fixation sur Shinobi Shaw, et c'est pour cela qu'il ne voit pas Cyber™, qui le charge soudainement et griffe son dos. Les veines de Cyber™ sont pleines de poisons, et il a réussi à injecter une substance hallucinogène dans le sang de Wolverine®. Wolverine® est sur le point de.....

Votre but: restez concentré et essayez de vous échapper du monde hallucinant rempli d'horreur ou vous avez été plongé.

Les dangers: gel brûlant, un étage hanté d'esprits bizarres, des rivières rouges, des lutins Cyber, des harpies qui crachent de l'acide, des vents psychiques, des sentinelles de cristal, et bien d'autres choses encore, dont le Dragon de cristal!

Truc stratégique: évitez les rivières rouges car elles absorbent votre vie. Essayez de passer au-dessous ou de sauter par dessus les gels brûlants.

ENFIN: LE CERCLE INTÉRIEUR™

Wolverine® parvient enfin au quartier général du Cercle Intérieur. Ses sens très éveillés lui permettent presque de sentir la peur de Shinobi Shaw alors qu'il se rapproche de lui! Alors que Wolverine® se prépare à passer la corde au cou de son ennemi, Shaw arrive à s'esquiver et disparaît. Il laisse derrière lui Fugue, un vrai démon qui pousse des cris effrayants et s'attaque à Wolverine® .

Votre but: vous battre pour traverser un vaste labyrinthe de pièces, de couloirs, de tubes et de plates-formes pour enfin trouver Shinobi Shaw™, le mutant qui a mis à prix la vie de Wolverine®.

Les dangers: gardes armés, androïdes flottants et le vampire psychique connu sous le nom de Black Queen.

Truc stratégique: déjouez le système de sécurité sophistiqué de l'Inner Circle, localisez les stations de téléport et trouvez les interrupteurs secrets qui vous permettront d'ouvrir les portes cachées.

DANS LE MYSTÉRIEUX MONDE SOUTERRAIN

Lorsque Wolverine® est sur le point de vaincre Fugue, tout l'Inner Circle s'écrase au-dessous de lui, les plongeant tous les deux dans les profondeurs d'un mystérieux monde souterrain. Il rencontre à nouveau les mystiques Ninja, (connus sous le nom de The Hand) et plus tard leur vénéré leader.

Votre but: trouver et détruire Fugue, et sortir vivant.

Les dangers: attention aux Ninja, aux chiens du monde souterrain, aux rivières de souffre et aux stalactites qui se détachent.

Truc stratégique: utilisez toutes vos compétences! ramassez autant d'objets utiles que vous pouvez (car vous en aurez besoin) et déplacez-vous rapidement pour éviter les stalactites qui tombent. En ce qui concerne le leader de The Hand, désolé Logan, mais vous devez l'affronter seul.

CONSEILS POUR UN MUTANT

Connaissez vos moyens: les arts martiaux, votre compétence en gymnastique, et vos griffes sont vos principales armes. Utilisez-les! Attention! contrôlez votre rage et utilisez votre intelligence pour trouver les réponses sur votre passé.

Opérez rapidement: comprenez les défis qui vous sont posés dans le temps qui vous est imparti, déplacez-vous sans cesse, protégez votre santé, ramassez les objets importants tels que vies supplémentaires, trouvez la solution aux problèmes rapidement, car si vous prenez trop de temps, Elsie Dee™ vous rattrapera et vous anéantira.

Là où vous devez vous rendre maintenant vous devez aller seul. Bonne chance, Logan. Puissent vos capacités de mutant et les compétences que vous avez acquises vous aider dans votre mission.

UNE COLLECTION DE SUPER VAURIENS ABSOLUMENT REDOUTABLES

THE BLACK QUEEN™ - Elle s'appelle également Selene, et appartient à la race des vampires psychiques qui sont capables de s'approprier la force de vie des humains. Elle a un contrôle psionique sur le feu et les objets inanimés, de vastes connaissances en matière de magie et une capacité de guérison extrêmement rapide.

BLOODSCREAM™ est un vampire qui se nourrit de l'énergie psychique des autres. Ses bras sont longs et à la place des ongles il a des griffes acérées; ses dents sont aiguisées comme des rasoirs. Il est rapide, agile et extrêmement dangereux!

THE CRYSTAL DRAGON - est deux fois plus grand que Wolverine®. Fait de cristal, il peut cracher des flammes nova et sa tête peut émettre des projections astrales. Il survit grâce à un losange rouge situé entre son font et son cerveau.

CYBER™ - est, à l'exception de son visage, complètement recouvert d'une peau en Adamantium. Ceci le rend très difficile à blesser, et extrêmement dangereux pour Wolverine®!

DESTROYER PROGRAM (PROGRAMME DE DESTRUCTION) - c'est un logiciel installé sur un nombre indéterminé de robots et qui a la capacité d'activer la mémoire de ses cibles, leur faisant ainsi revivre leurs plus mauvais moments de douleur physique ou mentale.

ELSIE DEE™ - a peut-être l'air d'une petite fille, mais elle est en fait un androïde, une combinaison meurtrière de composants électroniques et d'explosifs spécialement conçue pour détruire Wolverine®!

FUGUE™ - C'est un membre de l'Inner Circle, qui dispose de pouvoirs si puissants qu'ils affectent même les capacités de mutation de Wolverine®. Elle peut émettre des ondes sonores qui se répercutent sur le cerveau humain et peuvent même engendrer des hallucinations, un état de délire ou de folie.... et même la mort.

GEIST™ - C'est un scientifique qui n'a aucune âme ni conscience; ce cyborg ne vit que pour les expériences, sans se soucier des conséquences. Avec son armée de robots, Geist considère Wolverine® comme l'objet de sa prochaine expérience, une série de tests qui pourraient entraîner la mort du mutant.

LADY DEATHSTRIKE™ - est un cyborg psychologiquement instable qui excelle dans la méthode de combat des samouraïs connue sous le nom de Kenjutsu. Comme Wolverine®, ses os sont doublés d'Adamantium; elle possède, à la place des doigts, des griffes en Adamantium d'une longueur de trente centimètres.

SHINOBI SHAW™ - est un mutant dont le pouvoir unique est la possibilité qu'il a de rendre tout ou partie de son corps invisible, ce qui le rend invulnérable! Il peut administrer un coup de poing tant qu'il est invisible, puis il peut rendre son poing à nouveau visible... dans la poitrine de son ennemi! Il a aussi la possibilité de passer à travers les murs et les planchers tant qu'il est invisible.

TRIFUSION - est une combinaison de trois assassins Ninja: Marble, Shiken et Shard, qui peuvent s'associer à volonté et à tout moment!

Personnages des mots de passe

Vous avez besoin de (8) X-Men™ pour construire vos mots de passe. Ils sont cités ci-dessous:

BISHOP™

COLOSSUS™

CYCLOPS™

ICEMAN™

NIGHT-CRAWLER™

PROFESSOR X™

PSYLOCKE™

STORM™

DE VUELTA A UN PASADO DESCONOCIDO

Mi nombre es Logan, pero mis amigos me llaman Wolverine®. Mis enemigos también, y tengo un montón, tanto de amigos, como de enemigos.

Lo que no tengo, sin embargo, es un claro recuerdo de mi pasado. Sí, tengo algunos recuerdos, pero también tengo buenas razones para creer que algunos de ellos son implantes artificiales. ¿Cuáles son auténticos? ¿Cuáles falsos? ¿Cuáles han sido implantados en mi cerebro y por quién? ¿Con qué fin? No podré descansar tranquilo hasta que no averigüe la verdad.

Un mensaje anónimo en mi ordenador me ha conducido al laboratorio de armas Weapon X. Puede que aquí encuentre algunas de las respuestas que ando buscando.

Tengo que encontrar la paz de espíritu que he estado buscando durante toda mi vida. Responderé al mensaje. Seguiré la pista y encontraré las respuestas...si es que las hay.

ANTES DE QUE EMPIECES A DAR TAJOS

CÓMO CARGAR:

1. *Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).*
2. *Inserta el cartucho de WOLVERINE® según se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.*
3. *Enciende el interruptor (ON). En unos instantes, aparecerá la pantalla del título de WOLVERINE®.*
4. *Si no aparece la pantalla del título, apaga el interruptor. Asegúrate de que el sistema está correctamente instalado y el cartucho bien insertado, y luego vuelve a encender el interruptor.*

IMPORTANTE: asegúrate siempre de que el interruptor está apagado antes de insertar o retirar un cartucho de juego.

Una vez que hayas visto la pantalla del título, podrás elegir entre empezar el juego, activar el menú de opciones o echar un vistazo a una serie de datos sobre tus enemigos.

OPCIONES

El menú de opciones te presenta las siguientes posibilidades:

- *Sonido estéreo o monofónico.*
- *Para establecer una configuración de botones diferente a la que se describe en la tarjeta de referencia de la página 23.*
- *Para seleccionar entre tres niveles de dificultad: malo, peligroso y furor (mean, dangerous, fury). Utiliza el mando direccional para destacar una opción. Pulsa los botones A, B, X o Y para seleccionar una opción. Pulsa cualquier botón para volver a la pantalla de selección.*

- *Sonido (Sound): elegir entre sonido estéreo o monofónico.*
- *Cambiar la configuración de los botones (Reconfigure button): te permite establecer una configuración de botones diferente a la que se describe en la tarjeta de referencia de la página 23.*
- *Niveles de dificultad: elegir entre normal, peligroso y furioso.*
- *Contraseña (Password): después de completar un nivel, se te dará una contraseña que podrás utilizar para reanudar el juego al principio del siguiente nivel. En Wolverine®, la contraseña consiste en una secuencia de cuatro fotos de los X-Men™, colocadas en un orden determinado, que variará en cada nivel. Tienes que colocar las fotos correspondientes a cada nivel en el orden adecuado. Para introducir una contraseña, utiliza la parte superior o inferior del mando direccional para ir pasando por las distintas fotos de los X-Men™ en el primer recuadro, hasta que llegues al que corresponde. Luego utiliza la parte izquierda o derecha del mando direccional para pasar al segundo recuadro (o para volver a cualquier recuadro), y repite la misma operación. Vuelve a hacer lo mismo hasta que hayas colocado los cuatro recuadros en el orden apropiado.*

LA PANTALLA DE WOLVERINE®

COLECCIONABLES

COLECCIONABLE DE ENERGÍA PARCIAL - Recoge estas esferas negras cargadas de electricidad para reponer parte de las energías de Wolverine®.

COLECCIONABLE DE ENERGÍA TOTAL - Si recoges este icono con la cabeza de Wolverine®, su energía se repondrá del todo. ¡No los dejes pasar!

COLECCIONABLE DE INVENCIBILIDAD - Si recoges estas esferas negras, serás invencible durante un período de tiempo que variará dependiendo del nivel del juego en el que te encuentres. Cuando la invencibilidad está activada, el indicador de energía de Wolverine® lanzará destellos..

INDICADORES

INDICADOR DE ENERGÍA - La energía de Wolverine® aparece indicada por un porcentaje situado en la esquina superior izquierda de la pantalla, junto al icono con la cabeza de Wolverine®. Empieza con la energía al 100%, y disminuye cada vez que resulta herido.

INDICADOR DE LA ENERGÍA DEL ENEMIGO - En la parte superior derecha de la pantalla, late un corazón de color añil y junto a él hay un porcentaje que indica el daño recibido por tu principal enemigo en un nivel determinado.

ENEMIGOS RESTANTES - En la parte inferior izquierda de la pantalla hay un número con la palabra LEFT (quedan) encima: indica cuántos enemigos debe derrotar Wolverine antes de continuar. Después de haber derrotado a un mínimo de enemigos, la palabra "GO" (¡Adelante!) lanzará destellos en la esquina superior derecha de la pantalla para indicarte que puedes avanzar al siguiente nivel. NOTA: los enemigos que se regeneran no aparecen en este marcador.

INDICADOR DE ELSIE DEE™ - Elsie Dee™ es una androide mortífera que se dedica a perseguir sin tregua a Wolverine®. Este indicador aparece en la parte superior central de la pantalla cuando Elsie Dee está a menos de 30 segundos. Puedes escaparte de ella si llegas al siguiente punto de control antes de que te alcance.

CÓMO UTILIZAR LOS PODERES DE WOLVERINE®

El estilo de lucha de Wolverine® no es nada ortodoxo. Combina los movimientos de la pelea callejera con los de las artes marciales, y los adereza con el riguroso entrenamiento para combate del Professor X™.

Esta tabla de referencia te servirá como guía práctica de las habilidades de Wolverine®.

ACCIÓN DE WOLVERINE®	CONTROLES
CAMINAR HACIA LA IZQUIERDA O DERECHA	PARTE IZQUIERDA O DERECHA DEL MANDO DIRECCIONAL
CORRER HACIA LA IZQUIERDA O DERECHA	PULSAR DOS VECES LA PARTE IZQUIERDA O DERECHA DEL MANDODIRECCIONAL
AGACHARSE	PARTE INFERIOR DEL MANDO DIRECCIONAL
AGACHARSE Y LANZAR UN TAJO	PARTE INFERIOR DEL MANDO DIRECCIONAL + BOTÓN DE DISPARO R
DAR UN PUÑETAZO	BOTÓN A
LANZAR UN REVÉS	BOTÓN DE DISPARO L
DAR UN PUÑETAZO A LA CARRERA	PULSAR DOS VECES EL MANDO DIRECCIONAL Y LUEGO EL BOTÓN A
SALTAR	BOTÓN B
PATADA DE LADO	BOTÓN Y
PATADA FRONTAL	BOTÓN Y, LUEGO PARTE SUPERIOR DEL MANDO DIRECCIONAL
PEGARSE A LA PARED	MANDO DIRECCIONAL + BOTÓN B PARA TOMAR CARRERILLA Y SALTAR HACIA LA PARED, LUEGO PULSAR BOTÓN X
TREPAR A LO ALTO DE UNA PARED	CUANDO ESTÁ EN UNA PARED, CERCA DEL FINAL, PULSAR LA PARTE DE ARRIBA DEL MANDO DIRECCIONAL + BOTÓN B
LANZARSE EN PICADO HACIA DELANTE	PARTE DE ARRIBA DEL MANDO DIRECCIONAL
DAR UN SUPERSALTO Y PEGARSE AL TECHO	PARTE DE ABAJO DEL MANDO DIRECCIONAL + BOTÓN B, LUEGO X
DAR UN PUÑETAZO CON LAS GARRAS	BOTÓN X
RASGAR CON LAS GARRAS	BOTÓN DE DISPARO R
RASGAR EL SUELO	PARTE DE ABAJO DEL MANDO DIRECCIONAL, LUEGO BOTÓN X
LANZAR UN GANCHO CON LAS GARRAS	PARTE DE ABAJO DEL MANDO DIRECCIONAL, LUEGO BOTÓN A

[NOTA: ESTOS SON LOS AJUSTES POR DEFECTO. EN EL MENÚ DE OPCIONES SE PUEDE CAMBIAR LA CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES, VER LA PÁGINA 21]

¿Son éstos todos los movimientos que puede hacer Wolverine®? ¡De ninguna manera! ¡Éstos son sólo los más básicos! ¡Prueba diferentes combinaciones y descubre lo mucho que puedes ampliar tu repertorio de movimientos de pelea!

EL LABORATORIO SECRETO

Wolverine® se deja guiar por el misterioso mensaje dejado en su ordenador, que le conduce hasta un laboratorio secreto escondido en las profundidades del bosque de la parte norte de las Montañas Rocosas. Ha sido informado de que este laboratorio esconde secretos sobre su pasado, respuestas a sus preguntas más acuciantes. Atraviesa el sistema de seguridad, enfrentándose a guardias fuertemente armados, y su única esperanza es que allí dentro le estén esperando las respuestas que tanto anhela.

Tu objetivo: abrirte camino a través de una compleja red de corredores, túneles y puertas para llegar al ordenador central del laboratorio, que contiene información sobre Weapon X™.

Los peligros: guardias armados, androides de seguridad flotantes, armas de rayos láser instaladas en el techo, ametralladoras y ráfagas de gas letal.

Estrategia: clava tus garras en el techo para esquivar los peligros. Encuentra e inutiliza el generador principal de energía para desactivar las armas láser.

CUIDADO CON EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO NINJA

En las afueras de Tokio, Wolverine® se entera de que una de sus peores enemigos, Lady Deathstrike™, se ha aliado con un clan de guerreros ninja conocido con el nombre de La Mano. Wolverine® ha oído rumores sobre el gigantesco e impresionante líder de La Mano, pero ahora no tiene tiempo de pensar en esas cosas, ¡su preocupación en estos momentos es seguir con vida!

Tu objetivo: abrirte camino a través del campo de entrenamiento ninja y los talleres de cyborg para alcanzar a Lady Deathstrike™ y obligarle a revelar todo lo que sabe sobre el pasado de Wolverine®.

Los peligros: entre otros, fosos con pinchos, cerbatanas envenenadas y mecanismos aplastantes, además de un ejército de guerreros ninja, místicos y cibernéticos, entre los que se encuentra TriFusion.

Estrategia: con tantos obstáculos, debes correr como el rayo. Los brutales combates cuerpo a cuerpo requieren buena coordinación; es la mejor forma de enfrentarse a esta dama y a sus ninjas.

EN LA OTRA PUNTA DEL GLOBO: TOKIO

Wolverine® se ha enterado de que Shinobi Shaw™ ha contratado a alguien para matarle y que la información sobre su pasado es falsa; así que ha decidido frustrar los planes de Shinobi y hacerle pagar por la afrenta. No importa cuántos soldados de alta tecnología Shaw y su compinche Geist™ manden contra Wolverine®, él no va a rendirse. Y menos ahora, que está tan cerca…

Tu objetivo: averigua el paradero de Shinobi Shaw™ dentro del Círculo interior para conseguir algunas respuestas.

Los peligros: soldados armados, helicópteros, letreros luminosos electrificados, minas ventosas de gran potencia, el mortal Geist™ y el sediento de sangre Bloodscream™.

Estrategia: utiliza los letreros luminosos para pasar a través de paredes que, de lo contrario, serían impenetrables; deshazte de los guardias; evita los helicópteros y utiliza todos los movimientos descritos en este manual para conseguir lo anteriormente citado.

¡VISIONES DE PESADILLA!

La batalla contra Geist y sus secuaces se ha cobrado un precio: Wolverine® está exhausto. Mientras piensa en Shinobi Shaw™ , descuida a Cyber™, quien, surgiendo de la nada, salta sobre él y le da un tajo en la espalda. El veneno corre por las venas de Cyber™, y con su ataque a Wolverine® ha inyectado una droga alucinógena en el cuerpo del mutante. Wolverine® está a punto de...

Tu objetivo: enfocar y escapar del alucinógeno mundo en el que transcurre esta pesadilla que estás viviendo.

Los peligros: llamas de hielo, un suelo bullente de espíritus del más allá, ríos carmesí, Cyber-trolls, arpías que escupen ácido, vientos psíquicos, centinelas de cristal, y mucho, mucho más, incluyendo el Dragón de Cristal.

Estrategias: mantente alejado de los ríos carmesí, te chuparán la vida. Salta o pasa por debajo de las llamas de hielo.

Y POR ÚLTIMO: EL CÍRCULO INTERIOR™

Wolverine® consigue llegar al cuartel general del Círculo Interior. Sus desarrollados sentidos hacen que casi pueda oler el miedo que desprende el cuerpo de Shinobi Shaw™ a medida que se va acercando a él. Mientras Wolverine® se prepara para apretar la soga en torno a su cuello, Shaw se escabulle y desaparece. En su lugar aparece Fugue™, un camorrista que provoca alucinaciones con sus gritos de gran potencia, y comienza a luchar contra Wolverine®.

Tu objetivo: abrirte camino por el inmenso laberinto de habitaciones, vestíbulos, tuberías y plataformas, para encontrar a Shinobi Shaw™, el advenedizo mutante que ha puesto precio a la cabeza de Wolverine®.

Los peligros: guardias armados, androides flotantes y la vampiro psíquica conocida con el nombre de Black Queen™.

Estrategia: ábrete paso por el moderno sistema de seguridad del Círculo Interior, localiza las estaciones de teletransporte y busca los interruptores secretos que activan las puertas ocultas.

EL MISTERIOSO MUNDO SUBTERRÁNEO

Cuando Wolverine® está a punto de vencer a Fugue™, el Círculo Interior en pleno se desploma bajo sus pies, arrastrándolo hacia un misterioso mundo subterráneo. De nuevo se encuentra con el clan místico de ninjas, La Mano, y con su malvado cabecilla.

Tu objetivo: encontrar y derrotar a Fugue™. Salir con vida.

Los peligros: cuidado con los ninjas, los canallas del mundo subterráneo, los ríos de sulfuro y las estalactitas que caen.

Estrategia: utiliza las habilidades que se te den mejor, localiza los coleccionables (los necesitarás todos) y muévete con rapidez para esquivar las estalactitas que caen. Y por lo que respecta al jefe del clan La Mano, lo sentimos Logan, pero no podemos ayudarte.

CONSEJOS PARA UN MUTANTE

Descubre cuáles son tus armas: las artes marciales, las habilidades gimnásticas, las garras y tus armas primarias. ¡Utilízalas! Ten cuidado de controlar tu furia y utiliza tu inteligencia para encontrar las respuestas a tu pasado.

Actúa deprisa: ten en cuenta que te enfrentas a una serie de desafíos en un tiempo limitado; no te pares; mantente en buena forma; recoge objetos importantes, tales como vidas extra (si los dejas atrás, tendrás que sufrir las consecuencias); resuelve los problemas con rapidez, porque si te tomas demasiado tiempo, Elsie Dee™ te alcanzará, te agarrará por las piernas y te destruirá.

Ahora debes partir, pero este viaje debes realizarlo en solitario. Buena suerte, Logan. ¡Que las habilidades mutantes que has aprendido te sirvan de ayuda en tu misión!

UNA LISTA DE SÚPER VILLANOS DECIDIDAMENTE MORTÍFEROS

THE BLACK QUEEN™, también se la conoce con el nombre de Selene. Es una vampiro psíquica que tiene el poder de extraer la fuerza vital de los humanos. Posee un control psiónico sobre el fuego y los objetos inanimados, así como un vasto conocimiento de diversas formas de magia y una excepcional capacidad de curación rápida.

BLOODSCREAM™, es un vampiro que se alimenta de la energía física de los demás. Su largos brazos terminan en dedos con garras afiladas, y sus dientes son tan cortantes como una cuchilla de afeitar. Es muy rápido, ágil y extremadamente peligroso.

THE CRYSTAL DRAGON, es unas dos veces el tamaño de Wolverine®. Está hecho de cristal, escupe llamas de estrellas novas y de su cabeza salen propulsadas proyecciones astrales. Entre la frente y el cerebro tiene colgado un diamante rojo que le da la vida.

CYBER™ está cubierto, con excepción de su cara, por una piel adamantina. Esto hace extremadamente difícil poder herirle y le convierte en un enemigo muy peligroso.

DESTROYER PROGRAM (PROGRAMA DESTRUCTOR) - Es un programa de ordenador que ocupa un número indeterminado de módulos robóticos, y tiene la habilidad de activar "memorias dolorosas" en sus objetivos; de esta manera, sus víctimas reviven los momentos más dolorosos, tanto físicos como mentales, de sus vidas.

ELSIE DEE™, a pesar de su inocente aspecto de niña pequeña, es en realidad un androide: una mortal combinación de electrónica y explosivos plásticos, especialmente creada para destruir a Wolverine®.

FUGUE™ - Miembro del Círculo Interior, Fugue™ posee poderes que superan incluso las pulidas habilidades mutantes de Wolverine. Puede crear ondas sonoras que afectan el cerebro humano, provocando alucinaciones, delirio, locura e, incluso, la muerte.

GEIST™ - Un retorcido científico sin moral, conocido entre los cyborg como Geist™, vive para sus experimentos, sin importarle las consecuencias. Con su ejército de robots, Geist™ considera a Wolverine® como su mayor y más reciente experimento, un experimento que, sin duda, supondrá la muerte para el mutante.

LADY DEATHSTRIKE™- es un cyborg psicológicamente inestable que domina a la perfección el método de pelea de los samurais llamado Kenjutsu. Al igual que Wolverine®, tiene huesos adamantinos y, además, posee largas garras adamantinas en vez de dedos.

SHINOBI SHAW™, es un mutante cuyo único poder es su habilidad para hacer que su cuerpo, de forma total o parcial, sea intangible. ¡En esos momentos es invulnerable y puede dar puñetazos, haciendo que su puño vuelva a ser tangible dentro del pecho de su enemigo! También tiene la habilidad de atravesar las paredes y los suelos cuando su cuerpo es intangible.

TRIFUSION, es una combinación de tres asesinos ninja : Marble, Shiken y Shard. Puede materializarse en cualquiera de estos tres, siempre que quiera.

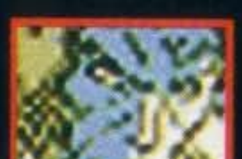
Personajes de las contraseñas

Para formar las contraseñas se pueden utilizar ocho (8) X-Men™:

BISHOP™

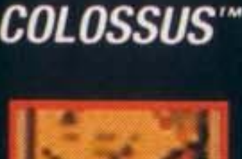
COLOSSUS™

CYCLOPS™

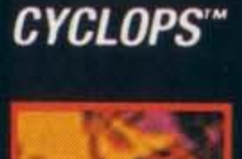


ICEMAN™

NIGHT-CRAWLER™



PROFESSOR X™



PSYLOCK™

STORM™

SCAVANDO IN UN PASSATO IGNOTO

Mi chiamo Logan. Gli amici mi chiamano Wolverine®. Anche i nemici. Ne ho tanti di tutti e due.

Quello che non ho, però, è una chiara visione del mio passato. Eh sì, ho dei ricordi, ma ho anche buone ragioni per credere che alcuni di questi ricordi siano dei trapianti artificiali. Che cos'è vero? Che cos'è immaginato? Che cosa mi è stato trapiantato in testa... e da chi? E a quale scopo?

Non avrò pace fino a quando non scoprirò la verità.

Un messaggio anonimo sul mio terminale e una foto che mi turba arrivata per corriere, mi hanno indirizzato al laboratorio dell'Arma X. Forse lì posso trovare alcune delle risposte che cerco.

Devo trovare la serenità che ho cercato per tutta la vita. Risponderò al messaggio. Seguirò la pista. Scoprirò le risposte...se sono lì.

PRIMA DI COMINCIARE A TRINCIARE

CARICAMENTO:

1. Accertati che l'interruttore sia SPENTO (OFF).

2. Inserisci la cartuccia di WOLVERINE® come descritto nel manuale istruzioni SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. ACCENDI l'interruttore. Dopo alcuni istanti, apparirà la videata di testa di WOLVERINE.®

4. Se la videata di testa non appare, SPEGNI l'interruttore. Accertati che il sistema sia stato allestito correttamente e che la cartuccia sia inserita bene. Poi ACCENDI di nuovo.

[AVVERTENZA: Accertati sempre di SPEGNERE prima di inserire o togliere la cartuccia].

Quando vedi la videata di testa, puoi scegliere di iniziare il gioco passando al menu delle opzioni o di scorrere una biblioteca di notizie sui tuoi nemici.

OPZIONI

Ell menu delle OPZIONI presenta le seguenti scelte:

- *Sonoro mono o stereo*
- *Possibilità di modificare la configurazione dei pulsanti predefinita descritta nella tabella di consultazione a pagina 29.*
- *Possibilità di scegliere tre livelli di difficoltà: mean (cattivo), dangerous (pericoloso) e fury (furioso). Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare un'opzione. Premi i PULSANTI A, B, X o Y per selezionare una delle selezioni in quella opzione. Premi un pulsante qualsiasi per ritornare sulla videata selezione.*
- *Sonoro (Sound): Scegli tra sonoro Monofonico (Monaural) o Stereo.*
- *Riconfigurazione pulsanti (Reconfigure button): Ti permette di modificare i pulsanti della pulsantiera secondo le regolazioni descritte nella tabella di consultazione rapida a pagina 29.*
- *Difficulty levels (Livelli di difficoltà): Scegli tra Normal (Normale), Dangerous (Pericoloso) e Furious (Furioso).*
- *Parola d'ordine (Password): Dopo aver completato un livello, ti verrà data una parola d'ordine. Utilizza questa parola d'ordine per riprendere il gioco all'inizio del livello successivo. In Wolverine® ogni parola d'ordine è formata da 4 immagini di X-Men™ disposte in un ordine particolare. Devi mettere le immagini nell'esatto ordine associato a quel particolare livello. Per inviare una parola d'ordine utilizza il pulsante direzionale in SU o in GIÙ per scorrere le immagini degli X-Men™ nella prima casella finché non raggiungerai la combinazione desiderata. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per spostarti sull'immagine successiva (o per tornare su qualsiasi altra casella), dove dovrai ripetere la stessa procedura, finché avrai sistemato le 4 caselle nell'ordine desiderato.*

LA VIDEATA DI Wolverine®

INDICATORE SALUTE

INDICATORE ELSEE DEE™

NEMICI RIMASTI

OGGETTI DA RACCOGLIERE

ICONA SALUTE - Raccogli queste sfere nere che possiedono la ricarica elettrica per ripristinare parzialmente la salute di Wolverine®.

ICONA SALUTE 100% - Raccogliendo queste icone testa di Wolverine® ripristinerai la salute di Wolverine® al suo livello massimo. Raccoglile quando le trovi!

ICONA INVINCIBILITÀ - Raccogliendo queste icone sfere nere diventerai immediatamente invincibile per un determinato periodo di tempo più o meno lungo a seconda dei livelli. L'indicatore della salute di Wolverine® lampeggerà per indicare che l'invincibilità è attivata.

INDICATORI

INDICATORE SALUTE - La salute di Wolverine® appare in percentuale nell'angolo alto a sinistra dello schermo accanto all'icona testa di Wolverine®. Inizia con il 100% di salute, la quale diminuisce mano a mano che subisce ferite.

INDICATORE SALUTE NEMICI - Questo cuore blu, che batte con una percentuale accanto ad esso, appare nell'angolo in alto a destra della videata e mostra la quantità dei danni subiti dal tuo principale nemico in un determinato livello.

NEMICI RIMASTI - In fondo a sinistra della videata sotto alla parola "LEFT" (Rimasti) apparirà il numero dei nemici che Wolverine® deve sconfiggere prima di poter andare avanti. Dopo che avrai sconfitto il numero minimo di nemici, la parola "GO" (VAI) apparirà nell'angolo a destra della videata per informarti che puoi proseguire al livello successivo. IMPORTANTE: I nemici che si rigenerano non appariranno in questo indicatore.

INDICATORE ELSIE DEE™ - Elsie Dee™ è un androide micidiale in perenne inseguimento Wolverine®. Questo indicatore apparirà in alto a sinistra della videata quando Elsie Dee™ sarà a meno di 30 secondi di distanza. Puoi sfuggirla se riesci ad arrivare al posto di controllo successivo prima che ti raggiunga.

USO DEI POTERI DI WOLVERINE®

Lo stile di combattimento di Wolverine® è quanto di meno ortodosso ci sia. Mescola le risse da strada con le arti marziali e condisce il tutto con il rigoroso addestramento del Professor X™.

La scheda di riferimento rapido, che vedi qui di seguito, costituisce un comodo prontuario delle abilità di Wolverine®:

AZIONI DI WOLVERINE®	COMANDI
CORRERE A SINISTRA O A DESTRA	PULSANTE DIREZIONALE A SINISTRA O A DESTRA
SCATTO A SINISTRA O A DESTRA	BATTERE DUE VOLTE IL PULSANTE DIREZIONALE A DESTRA O A SINISTRA
ABBASSARSI	PULSANTE DIREZIONALE IN GIÙ
ABBASSARSI E TRINCIARE	PULSANTE DIREZIONALE IN GIÙ + FUOCO DESTRO
DARE PUGNI	PULSANTE A
TIRARE UN ROVESCIO	FUOCO SINISTRO
TIRARE UN PUGNO IN CORSA	BATTERE DUE VOLTE IL PULSANTE DIREZIONALE E QUINDI IL PULSANTE A
SALTARE	PULSANTE B
DARE UN CALCIO LATERALE	PULSANTE Y
TIRARE IN CALCIO FRONTALE	PULSANTE Y E QUINDI PULSANTE DIREZIONALE IN SU
AGGRAPPARSI A UN MURO	UTILIZZARE IL PULSANTE DIREZIONALE + PULSANTE B PER FARE UNO SCATTO E SALTARE VERSO IL MURO, QUINDI PREMERE IL PULSANTE X.
SALIRE IN CIMA A UN MURO	QUANDO AGGRAPPATO AL MURO E QUASI IN CIMA, PREMERE IL PULSANTE DIREZIONALE IN SU + PULSANTE B
TUFFO IN AVANTI	PULSANTE DIREZIONALE IN SU
SUPER SALTO E AGGRAPPARSI AL SOFFITTO	PULSANTE DIREZIONALE IN GIÙ + PULSANTE B, QUINDI X
PUGNO CON ARTIGLI	PULSANTE X
TRINCIATA CON GLI ARTIGLI	FUOCO DESTRO
TRINCIATA AL PAVIMENTO	PULSANTE DIREZIONALE IN GIÙ, QUINDI PULSANTE X
TIRARE UN MONTANTE CON ARTIGLI	PULSANTE DIREZIONALE IN GIÙ, QUINDI PULSANTE A

[NOTE: QUESTE SONO REGOLAZIONI PREDEFINITE. LE CONFIGURAZIONI DEI PULSANTI POSSONO ESSERE MODIFICATE SUL MENU OPZIONI DESCRITTO A PAGINA 27]

Sono tutte qui le mosse e le manovre disponibili a Wolverine®? Neanche per sogno! Queste sono solo quelle elementari! Prova a combinare una mossa con un'altra e vedrai fino a che punto puoi ampliare il repertorio di lotta!

IL LABORATORIO SEGRETO

Wolverine® segue le istruzioni di un misterioso messaggio di un computer che lo porta in un laboratorio segreto nascosto nella cuore della foresta nella parte nord-occidentale delle Montagne Rocciose. Gli è stato detto che nel laboratorio sono nascosti i segreti sul suo passato, le risposte alle sue domande più scottanti. Mentre distrugge il sistema di sicurezza e affronta le guardie pesantemente armate, spera ardentemente che lì possa trovare una risposta alle sue domande!

Il tuo compito: Destreggiarti in un complesso labirinto di corridoi, tunnel e ingressi e raggiungi il computer centrale del laboratorio che contiene le informazioni sulla Weapon X™.

I pericoli: Guardie della sicurezza armate, fluttuanti droidi della sicurezza, cannoni laser montati sul soffitto, mitragliatrici e micidiali vampate di gas.

La tua strategia: Aggrappati al soffitto con gli artigli per evitare il pericolo. Trova e disattiva il generatore di corrente per rendere le armi laser innocue.

STAI ATTENTO AL CAMPO DI ADDESTRAMENTO NINJA

Proprio alla periferia di Tokio, Wolverine® viene a sapere che uno dei suoi nemici più malvagi, Lady Deathstrike™ ha stretto una malefica alleanza con un clan di guerrieri mistici Ninja, conosciuto come The Hand. Wolverine® ha sentito parlare del gigante e terribile capo del clan The Hand, ma non c'è tempo per pensarci adesso, perché la cosa più importante è sopravvivere!

Il tuo compito: Farti strada nel campo di addestramento Ninja e nel negozio cyborg, trovare Lady Deathstrike™ e farti rivelare quello che sa sul tuo passato.

I pericoli: fosse piene di spine, cerbottane avvelenate, marchingegni stritolanti e altro ancora, compreso un esercito di guerrieri Ninja, sia mistici che cibernetici, tra cui TriFusion!

La tua strategia: Con una tale varietà di pericoli, devi essere molto veloce. Un brutale combattimento testa a testa combinato con un perfetto tempismo è il miglior modo di affrontare questi Ninja e...Lady Deathstrike™!

DALL'ALTRA PARTE DEL MONDO: TOKIO

Wolverine® ha saputo che Shinobi Shaw™ ha messo una taglia sulla sua testa e che le informazioni che aveva ricevuto sul suo passato erano false. È deciso a far mandare all'aria i piani di Shaw e a fargliela pagare cara. Non importa quanti soldati tecnologicamente avanzati Shaw e il braccio destro Geist™ gli metteranno sul cammino, Wolverine® non si arrenderà. Non ora...Proprio adesso che è così vicino...

Il tuo compito: Trovare Shinobi Shaw™ nell'Inner Circle e strappargli un po' di risposte.

I pericoli: Soldati armati, elicotteri, insegne al neon elettrificate, mignatte ad alta tensione, il micidiale Geist™ e l'assetato di sangue Bloodscream™.

La tua strategia: utilizza le insegne al neon elettrificate per superare muri impenetrabili, togliere di mezzo le guardie, evitare gli elicotteri e utilizzare tutte le mosse nel libro per raggiungere il tuo scopo.

VISIONI MALIGNE!

La battaglia con Geist™ e i suoi scagnozzi è stata molto dura. Wolverine® è esausto. Sta pensando a Shinobi Shaw™ ed è per questo che non riesce a vedere Cyber™ che sbuca dal nulla ferendolo alla schiena. Cyber™ ha iniettato a Wolverine® il veleno allucinogeno che scorre nelle sue vene.

Il tuo compito: Cercare di rimanere lucido e scappare da questo mondo allucinogeno pieno di orribili incubi in cui sei imprigionato.

I pericoli: Fuochi freddi, un pavimento animato pieno di spiriti, fiumi rossi, troll cibernetici, arpie sputafuoco, venti psichici, sentinelle cristalline e altro ancora, altro ancora, compreso Crystal Dragon!

La tua strategia: Evitare i fiumi rossi, perché ti toglieranno l'anima. Passa sotto o salta i fuochi freddi.

E PER FINIRE: THE INNER CIRCLE™

Wolverine® riesce a raggiungere i quartieri generali dell'Inner Circle! Nell'aria può quasi sentire la paura di Shinobi Shaw™ mentre gli sta avvicinando! Quando Wolverine® lo sta quasi per raggiungere, Shaw sparisce. Al posto di Shaw appare Fugue, un farabutto che provoca delle illusioni tramite urla micidiali.

Il tuo compito: Destreggiati in un vasto labirinto di stanze, ingressi, tunnel e piattaforme e trova Shinobi Shaw™, quello sfacciato mutante che ha messo una taglia sulla testa di Wolverine®.

I pericoli: Guardie armate, androidi fluttuanti e il vampiro psichico conosciuto con il nome The Black Queen™.

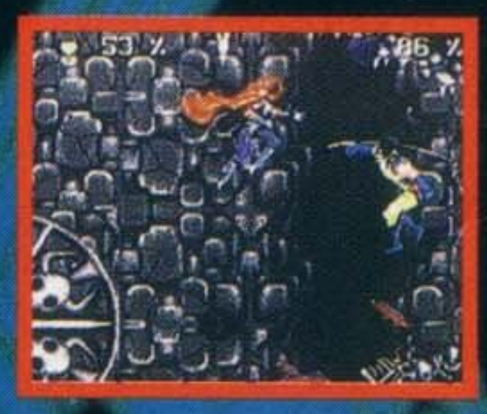
La tua strategia: Fatti strada tra gli avanzati sistemi di sicurezza dell'Inner Circle, trova le stazioni teleportanti e trova gli interruttori segreti per attivare le porte nascoste.

NEL MISTERIOSO MONDO SOTTERRANEO

Quando Wolverine® sta per sconfiggere Fugue™, l'intero Inner Circle crolla sotto di lui, facendolo sprofondare in un misterioso mondo sotterraneo. Si imbatte di nuovo nel clan mistico Ninja, Hand, ed inevitabilmente il suo sinistro capo.

Il tuo compito: Scova e sconfiggi Fugue™...ed escine vivo.

I pericoli: Stai attento ai Ninja, vermi del mondo sotterraneo, fiumi sulfurei e stalattiti cadenti.



La tua strategia: Utilizza tutte le tue abilità, individua tutti gli oggetti da raccogliere (perché ne avrai proprio bisogno) e muoviti velocemente per evitare di essere colpito dalle stalattiti. Ah, e con il capo dell'Hand, mi dispiace ma dovrai vedertela da solo.

SUGGERIMENTI PER UN MUTANTE

Impara a conoscere le tue capacità: le arti marziali, le abilità ginniche e gli artigli sono le tue armi principali. Usale! Controlla la tua rabbia e usa il cervello per trovare le risposte al tuo passato.

Lavora svelto: cerca di capire le sfide che affronti nello spazio di tempo disponibile, muoviti continuamente, conserva la salute, raccogli oggetti importanti, come vite extra (se ti dimentichi di raccoglierle sarà peggio per te), risolvi rapidamente i problemi, perché se ci metterai troppo, Elsie Dee™ ti raggiungerà, ti abbrancherà una gamba...
e ti distruggerà!

Adesso vai, devi andarci da solo. Buona fortuna Logan. Che le tue capacità di mutante e le abilità acquisite possano assisterti nella missione.

ELENCO DEI SUPERMALVIVENTI DECISAMENTE MICIDIALI

THE BLACK QUEEN™, conosciuta anche con il nome di Selene, è un vampiro psichico con il potere di succhiare la vita agli umani. Ha un controllo psionico sul fuoco e sugli oggetti inanimati, una vasta conoscenza di molte forme di magia e un'eccezionale capacità di guarigione.

BLOODSCREAM™ è un vampiro che si nutre dell'energia psichica degli altri. Le sue lunghe braccia sono dotate di unghioni acuminati all'estremità delle dita e i suoi denti sono come rasoi. È rapido, agile ed estremamente pericoloso!

THE CRYSTAL DRAGON (IL DRAGONE DI CRISTALLO) è quasi due volte più grande di Wolverine®. Fatto di cristallo sputa fiamme e proietta delle immagini della sua testa. La sua energia proviene da un diamante rosso incastonato tra la fronte e il cervello.

CYBER™ è, a parte la faccia, completamente ricoperto da una pelle di Adamantium. Questo lo rende difficilissimo da colpire e pericolosissimo!

DESTROYER PROGRAM (PROGRAMMA DISTRUTTIVO) - Un programma di computer presente in un vasto numero di moduli potenziatori robot, che ha la capacità di far rivivere brutti ricordi, e quindi momenti di dolore fisico e stress mentale.

ELSIE DEE™ può sembrare una ragazzina, ma è un androide. Una micidiale combinazione di elettronica ed esplosivi fatta apposta per distruggere Wolverine®!

FUGUE™ - Un membro dell'Inner Circle, Fugue™ possiede dei poteri che riescono ad affaticare anche quelli mutanti di Wolverine®. Può emettere delle onde sonore che rimbombano nel cervello umano in modo tale da creare allucinazioni, delirio, pazzia e...morte.

GEIST™ - È uno scienziato pazzo senza coscienza, un cybor conosciuto come Geist™, che ama fare esperimenti, senza curarsi delle conseguenze. Con il suo esercito di soldati robot, Geist vuole utilizzare Wolverine® per il suo più nuovo e grandioso esperimento...un esperimento che potrà essere letale per il mutante.

LADY DEATHSTRIKE™ è una cyborg psicologicamente disadattata che eccelle nel metodo di lotta samurai detto Kenjutsu. Come Wolverine®, le sue ossa sono rinforzate di Adamantium e al posto delle dita ha degli artigli di Adamantium lunghi trenta centimetri.

SHINOBI SHAW™ è un mutante che ha lo straordinario potere di rendere una parte o tutto il suo corpo immateriale, e in quei momenti non può essere colpito! Mentre è smaterializzato può tirare pugni per poi materializzarli nel petto dei nemici! Quando è immateriale può superare muri e pavimenti.

TRIFUSION è una combinazione di tre assassini Ninja: Marble, Shiken e Shard, e ha il potere di scindersi in tre in qualsiasi momento!

Personnages des mots de passe

Vous avez besoin de (8) X-Men™ pour construire vos mots de passe. Ils sont cités ci-dessous:

BISHOP™

COLOSSUS™

CYCLOPS™

ICEMAN™

NIGHT-CRAWLER™

PROFESSOR X™

PSYLOCKE™

STORM™

EEN ONBEKENDE TOEKOMST TEGEMOET

Mijn naam is Logan. Mijn vrienden noemen me Wolverine®. Mijn vijanden ook trouwens. Ik heb er van beide een hoop.

Maar wat ik niet heb is een duidelijk beeld van mijn verleden. Ja, ik heb wel herinneringen, maar ik heb ook een goede reden te geloven dat een groot aantal van die herinneringen van buitenaf is ingeplant. Wat is echt? Wat is verzonnen? Wat is er ingebouwd in mijn hersenen... en door wie? En met welke bedoelingen?

Ik zal nooit kunnen rusten totdat ik een antwoord heb op die vragen.

Een anoniem bericht op mijn computer en een verontrustende foto die door een nachtelijke koerier gebracht werd hebben me naar het Weapon X laboratorium geleid. Misschien kan ik daar de antwoorden op mijn brandende vragen vinden.

Ik moet mijn geest tot rust brengen, iets waar ik al mijn hele leven naar op zoek ben. Ik zal het bericht beantwoorden en het spoor volgen. Zoeken naar antwoorden op de vragen... als die er zijn.

VOORDAT JE GAAT HAKKEN

OPSTARTEN:

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.

2. Steek de WOLVERINE®: ADAMANTIUM™ RAGE spelcartridge in de console zoals dat in de SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ handleiding beschreven staat.

3. Zet de spelcomputer AAN. Binnen korte tijd verschijnt dan het WOLVERINE®: ADAMANTIUM™ RAGE titelscherm op het beeldscherm.

4. Als het titelscherm niet in beeld verschijnt, zet dan de spelcomputer weer UIT en kijk goed of alles goed is aangesloten. Zet dan de spelcomputer weer AAN.

[BELANGRIJK: Zorg altijd dat de spelcomputer UIT staat voordat je er een cartridge instopt of uithaalt.]

Als het introscherm in beeld verschijnt krijg je de optie om met het spel te beginnen, naar het optiescherm te gaan of om in een bibliotheek met informatie over de vijanden te kijken.

OPTIES

Het OPTIONS menu geeft je de volgende keuzes:

- *Mono of stereo geluid*
- *Het veranderen van de standaardinstelling van de knoppen (deze staat beschreven in het overzicht op pagina 35).*
- *Drie instellingen in difficulty levels (moeilijkheidsgraden): Mean (Makkelijk), Dangerous (Gemiddeld) of Fury (Moeilijk). Druk op de A-, B-, X- of Y-KNOP om één van de opties uit dat menu te selecteren en druk op een willekeurig knop om weer naar het selectiescherm terug te gaan.*

Sound - Kies tussen Mono of Stereo geluid.

Reconfigure button - Herconfigureer de bedieningsknoppen. De standaardinstelling staat weergeven op pagina 35.

Password - Na elke suksesvol beëindigd level krijg je een password te zien. Gebruik dit password om verder te spelen aan het begin van het volgende level.

Een password in Wolverine® bestaat uit vier X-Men™ portretten in een bepaalde volgorde. Je moet dezelfde portretten in dezelfde volgorde zetten voor elk level. Gebruik de OMHOOG en OMLAAG knoppen op de CONTROLPAD om de X-Men™ portretten te kiezen die je wilt gebruiken voor het password. Gebruik de LINKS en RECHTS knoppen op de CONTROLPAD om naar het volgende portret te gaan (of om terug te gaan naar een bepaald portret). Ga door tot alle X-Men portretten in de juiste volgorde staan.

LA PANTALLA DE WOLVERINE®

PICK-UPS

GEZONDHEIDS PICKUP - Raap deze zwarte bollen met electrische lading op om Wolverine® gedeeltelijk zijn gezondheid terug te geven.

100% GEZONDHEIDS PICKUP - Wolverine® kan een extra leven erbij krijgen door deze pickups mee te nemen, zodat hij een grotere kans heeft om te overleven.

ONVERSLAANBAARHEIDS PICKUP - Door deze op te rapen krijgt Wolverine® zijn complete gezondheid terug. Zorg dat je deze altijd opraapt!

METERS

GEZONDHEIDSMETER - De gezondheid van Wolverine® wordt als een percentage in de linker bovenhoek van het scherm naast het Wolverine® embleem weergegeven. Hij begint met een gezondheid van 100%, en dat percentage zakt naarmate hij meer verwondingen oploopt.

VIJANDEN GEZONDHEIDSMETER - Een pulserend hart met daarnaast een percentage geeft zijn of haar gezondheid aan. Het percentage zie je in de rechter bovenhoek van het scherm en het geeft aan hoeveel verwondingen de vijand heeft opgelopen.

AANTAL VIJANDEN OVER - Links onderaan het scherm verschijnt een nummer onder het woord "LEFT". Dit nummer geeft aan hoeveel vijanden Wolverine® nog moet verslaan voordat hij door kan gaan. N.B.: uit de dood herrijzende vijanden worden niet meegeteld in dit getal.

ELSIE DEE™ METER - Elsie Dee™ is een dodelijke android die altijd op jacht is naar Wolverine®. Deze meter verschijnt in de rechter benedenhoek van het scherm als Elsie Dee™ minder dan 30 seconden van je verwijderd is. Je kunt haar ontwijken als je het volgende checkpunt bereikt voordat ze jou heeft ingehaald.

MAAK GEBRUIK VAN WOLVERINE®'S KRACHTEN

De vechtstijl van Wolverine® is zo onorthodox als het maar kan. Hij mengt straatvechten met martial arts, en maakt daarbij gebruik van de dodelijke training die hij kreeg van Professor X™.

Het korte overzicht dat je hier ziet geeft een duidelijk beeld van de kunsten van Wolverine®:

WOLVERINE®'S BEWEGINGEN — CONTROLS

CLOPEN NAAR LINKS OF RECHTS	CONTROLPAD NAAR LINKS OF RECHTS
RENNEN NAAR LINKS OF RECHTS	CONTROLPAD NAAR LINKS OF RECHTS TWEE KEER AANTIKKEN
KRUIPEN	CONTROLPAD NAAR BENEDEN
KRUIPEN EN HOUWEN	CONTROLPAD NAAR BENEDEN + R-KNOP
MEPPEN	A-KNOP
BACKHAND	R-KNOP
MEPPEN MET AANLOOP	CONTROLPAD TWEE KEER AANTIKKEN, DAN A-KNOP
SPRINGEN	B-KNOP
SIDE KICK	Y-KNOP
FRONT KICK	Y-KNOP, DAN CONTROLPAD OMHOOG
AANVALLEN + SLAAN	CONTROLPAD NAAR BENEDEN / IN DE RICHTING VAN DE VIJAND + A-KNOP
GRIJP MUUR VAST	GEBRUIK CONTROLPAD + B-KNOP OM TE RENNEN EN NAAR DE MUUR TE SPRINGEN, DAN X-KNOP
VOORWAARTSE DUIK	CONTROLPAD OMHOOG
SUPERSPRONG, DAN HANGEN AAN PLAFOND	CONTROLPAD OMLAAG +B-KNOP, DAN X-KNOP
SLAAN MET KLAUWEN	X-KNOP
HOUWEN MET KLAUWEN	R-KNOP
HOUWEN NAAR BENEDEN	CONTROLPAD OMLAAG, DAN X-KNOP
KLAUW UPPERCUT	CONTROLPAD OMLAAG, DAN A-KNOP

Zijn dit de enige bewegingen die Wolverine® kan maken? Zeker niet! Dit zijn slechts de basisbewegingen! Experimenteer met deze bewegingen door ze te combineren om uit te vinden hoe ver je kan gaan met je vechters-repertoire!

HET GEHEIME LABORATORIUM

Wolverine® vertrekt na een mysterieus computerbericht naar een geheim laboratorium diep in de wouden van de noordwest-kant van de Rocky Mountains. Hem werd verteld dat in het laboratorium de geheimen van zijn verleden ontrafeld zouden worden en hij zou daar de antwoorden op zijn brandende vragen krijgen. Terwijl hij het beveiligingssysteem omzeilt en oog in oog staat met zwaar bewapende bewakers kan hij maar beter hopen dat hij die antwoorden vindt!

Jouw doel: Manoeuvreer door een gecompliceerd netwerk van hallen, platformen en deuren in het Weapon X™ laboratorium.

De gevaren: Gewapende bewakers, electrische deuren, zwevende beveiligings-androids, krachtvelden, gerobotiseerde kanonnen en dodelijke gasexplosies.

Strategische tip: Zet je klauwen in het plafond om gevaren te ontwijken. Zoek en vernietig de belangrijke stroomgenerator zodat de laserwapens worden uitgeschakeld.

PAS OP VOOR HET NINJA TRAININGKAMP

Net buiten Tokyo vernam Wolverine® dat Lady Deathstrike™, één van zijn grootste vijanden, een bondgenootschap heeft gevormd met gevaarlijke Ninja strijders die in een bende genaamd The Hand™ zitten. Wolverine® hoorde ook een gerucht dat The Hand™ een machtige en bloeddorstige leider heeft, maar hij heeft geen tijd om hierbij stil te staan. Het enige dat hij nu aan zijn hoofd heeft is... overleven!

Jouw doel: Vecht door het ninja kamp en door de cyborg fabriek om Lady Deathstrike™ te dwingen antwoord te geven op de brandende vragen.

De gevaren: Spijkervalkuilen, giftige blaaspijpen, pletmachines, een leger van ninja strijders die zowel magisch als cybernetisch zijn, en ook TriFusion!

Strategische tip: Met zo'n grote variëteit aan gevaren moet je snel zijn. Vecht één-tegen-één met ninja's. Een goede timing is van levensbelang, vooral als je het opneemt tegen de gevaarlijke Lady Deathstrike™!

DE HALVE WERELD OVER: TOKYO

Wolverine® kwam erachter dat Shinobi Shaw™ geld op zijn hoofd heeft gezet, en dat de informatie die hij kreeg over zijn verleden allemaal nep blijkt te zijn. Wolverine® zal zorgen dat niemand geld gaat verdienen aan zijn dood, en dat Shaw zal boeten voor zijn smakeloze grappen. Het maakt niet uit hoeveel high-tech soldaten Shaw en zijn strijdmakker Geist™ op Wolverine® afsturen, hij zal nooit opgeven. Niet als hij zo dichtbij is...

Jouw doel: Volg Shinobi Shaw™ naar The Inner Circle™ om een paar antwoorden uit hem te slaan.

De gevaren: Gewapende soldaten, helikopters, electrische neon-uithangborden, krachtige mijnen, de dodelijke Geist™ en de bloeddorstige Bloodscream™.

Startegische tip: Gebruik de neon-uithangborden om door muren te breken, versla de wachten, ontwijk de helikopters en gebruik elke move die je kent om je doel te bereiken.

HEFTIGE HALLUCINATIES

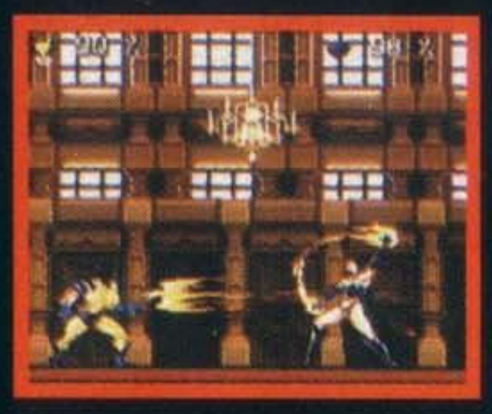
Het gevecht met Geist™ en zijn bende heeft Wolverine® uitgeput. Hij kan alleen maar aan Shinobi Shaw™ denken. Daarom ziet hij Cyber™ niet aankomen, die van achteren uit het niets komt en zijn klauwen in de rug van Wolverine® plant. Het bloed van Cyber™ zit vol gif, en door de wond in Wolverine®'s rug komt dat hallucinerende gif in Wolverine®.

Jouw doel: Ontsnap uit de bizarre wereld van hallucinaties waarin je bent beland als resultaat van een verwonding van Cyber™'s giftige klauwen!

De gevaren: Koude vuren, een levende vloer van gestorven geesten, giftige rivieren, Cybertrollen, gifspugende Harpijen, gestoorde stormen, kristallen wachters en nog veel en veel meer, inclusief de Crystal Dragon!

Strategische tip: Blijf uit de buurt van de giftige rivieren, want deze zuigen het leven uit je lichaam. Kruip onder koude vuren door of spring er overheen.

EINDELIJK: THE INNER CIRCLE™



Wolverine® bereikt eindelijk The Inner Circle™, waar Shinobi Shaw™ hem opwacht. Dit is de ontmoeting waar Wolverine® naar heeft uitgekeken. Maar net als Wolverine® hem te grazen wil nemen, vlucht Shaw in het niets en verdwijnt. In plaats van Shaw moet Wolverine® het opnemen tegen Fugue™, een helbewoner die illusies veroorzaakt met ijselijke schreeuwen.

Jouw doel: Vecht je door de doolhoven van The Inner Circle™ en zorg dat je Shinobi Shaw™ in je klauwen krijgt.

De gevaren: Gewapende wachten, zwevende androids en de psychisch gestoorde vampier genaamd The Black Queen.

Strategische tip: Zorg dat je door het geavanceerde beveiligingssysteem van The Inner Circle™ komt, zoek de teleportstations en de verborgen schakelaars om geheime deuren te openen..

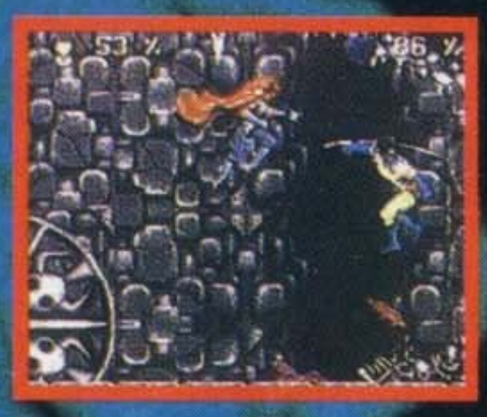
DE MYSTERIEUZE ONDERWERELD

Net als Wolverine® er in slaagt Fugue™ te verslaan, zakt de hele Inner Circle™ onder hem weg, zodat ze beiden in een mysterieuze onderwereld terecht komen. Weer komt hij de machtige ninja's van The Hand™ tegen en eindelijk ook hun befaamde leider.

Jouw doel: Zoek Fugue™, versla hem en zorg dat je levend weg komt.

De gevaren: Kijk uit voor de ninja's, wezens uit de onderwereld, zwavelrivieren en vallende stalactieten.

Strategische tip: Gebruik alle moves die je kent, zoek alle pickups (want je zult ze nodig hebben) en beweeg snel om stalactieten te ontwijken. En wat de leider van The Hand™ betreft... sorry, daar sta je alleen voor.



TIPS VOOR EEN MUTANT

Ken je krachten: Martial Arts, atletiek en je klauwen zijn je primaire wapens. Gebruik ze! Zorg ervoor dat je rustig blijft en je temperament onder controle houdt. Gebruik je inteligentie om de antwoorden te vinden op je vragen.

Werk snel: Begrijp de gevaren die er zijn en de beperkte tijd die je hebt om daar levend vanaf te komen. Blijf vooruitgaan, blijf gezond, verzamel belangrijke objecten zoals extra levens, laat ze liggen op eigen risico en los problemen snel op, want als je er tè lang over doet haalt Elsie-Dee™
je in en zal je vernietigen.!

Waar je nu heen moet zul je alleen moeten gaan. Veel geluk, Logan. Ik hoop dat je mutanten-eigenschappen je bij zullen staan in je missie.

EEN LIJSTJE MET NOGAL DODELIJKE SUPER VIJANDEN

THE BLACK QUEEN™, beter bekend als Selene, is een gestoorde vampier die het leven uit haar vijanden zuigt. Ze heeft een psionische controle over vuur en levenloze voorwerpen, heeft een grote kennis op het gebied van magie en herstelt verbazingwekkend snel van verwondingen.

BLOODSCREAM™ is een vampier die zich voedt aan de psychische energie van anderen. Zijn vingers hebben lange scherpe punten en zijn tanden zijn vlijmscherp. Hij is snel, lenig en ontzettend gevaarlijk.

THE CRYSTAL DRAGON is ongeveer twee keer zo groot als Wolverine®. Hij is gemaakt van kristal en heeft de mogelijkheid vuur te spugen en kristallen kopieën van zijn hoofd af te vuren. Zijn levenskracht zit in een rode diamant die tussen zijn voorhoofd en zijn hersenen geplaatst is.

CYBER™ eis, met uitzondering van zijn gezicht, geheel bedekt met Adamantium. Dit zorgt ervoor dat hij moeilijk te verwonden is en daardoor is hij erg gevaarlijk voor Wolverine®!

DESTROYER PROGRAM is een computerprogramma dat zich bevindt in een onbekend aantal robot-uitbeidingsmodules. Het heeft de mogelijkheid om een geheugenflits te genereren bij zijn vijanden, waardoor ze hun vreselijkste momenten van lichamelijke pijn en mentale verwarring opnieuw beleven.

ELSIE DEE™ mag er dan wel uit zien als een klein meisje, maar ze is eigenlijk een android; een android met een dodelijke combinatie aan electronica en explosieven specifiek ontworpen om Wolverine® te vernietigen!

FUGUE™ is een lid van The Inner Circle™. Ze heeft verborgen krachten die zelfs Wolverine® met zijn mutantenkracht te veel zijn. Ze kan geluidsgolven voortbrengen die resoneren in het menselijk brein zodat ze hallucinaties, waanzin, krankzinnigheid en zelf de dood kunnen veroorzaken.

GEIST™ is een geflipte wetenschapper zonder enige vorm van geweten. Als cyborg is zijn enige levensdoel om te experimenteren, zonder na te denken over de gevolgen van zijn experimenten. Samen met zijn leger van robots ziet Geist™ Wolverine® als zijn nieuwste experiment - een experiment dat een zekere dood zal betekenen voor de mutant.

LADY DEATHSTRIKE™ is een psychologisch onstabiele cyborg die van de samurai techniek Kenjutsu gebruik maakt. Net als Wolverine® zijn haar botten bedekt met Adamantium en heeft ze Adamantium klauwen van wel een halve meter lang op de plaats waar anderen vingers hebben.

SHINOBI SHAW™ is een mutant met de unieke mogelijkheid om delen van of zelfs zijn gehele lichaam immaterieel en daardoor ontkwetsbaar te maken! Hij kan iemand slaan terwijl hij immaterieel is, en dan weer normaal worden terwijl zijn vuist in het lichaam van de tegenstander zit! Ook kan hij door muren en vloeren gaan als hij immaterieel is.

TRIFUSION is een combinatie van drie ninja-moordenaars: Marble, Shiken en Shard. Hij heeft de macht om zich te veranderen in een combinatie van deze drie ninja's.

Password Karakters

Er zijn acht (8) X-Men™ die gebruikt kunnen worden om passwords samen te stellen. Deze zijn:

BISHOP™

COLOSSUS™

CYCLOPS™

ICEMAN™

NIGHT-CRAWLER™

PROFESSOR X™

PSYLOCKE™

STORM™

LTD. a subsidiary of Acclaim Entertainment, Inc.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY: Metro Games, PO Box 255, No. Melboure, VC 3051, Australia

DISTRIBIDO POR BUENA VISTA HOME VIDEO, SA, Edificio Gorbea, 3 c/Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 España

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON